playstation - nintendo 64 - dreamcast anno 10 - ottobre 2000 - numero 100

consolemania

Lire 7000

Koudelka
Il nuovo Parasite Eve?

Xbox
In esclusiva le ultime rivelazioni sulla console Microsoft

Tony Hawk Skateboarding 2
Come rompersi il collo e vivere felici

Sidney 2000
La Eidos partecipa alle Olimpiadi

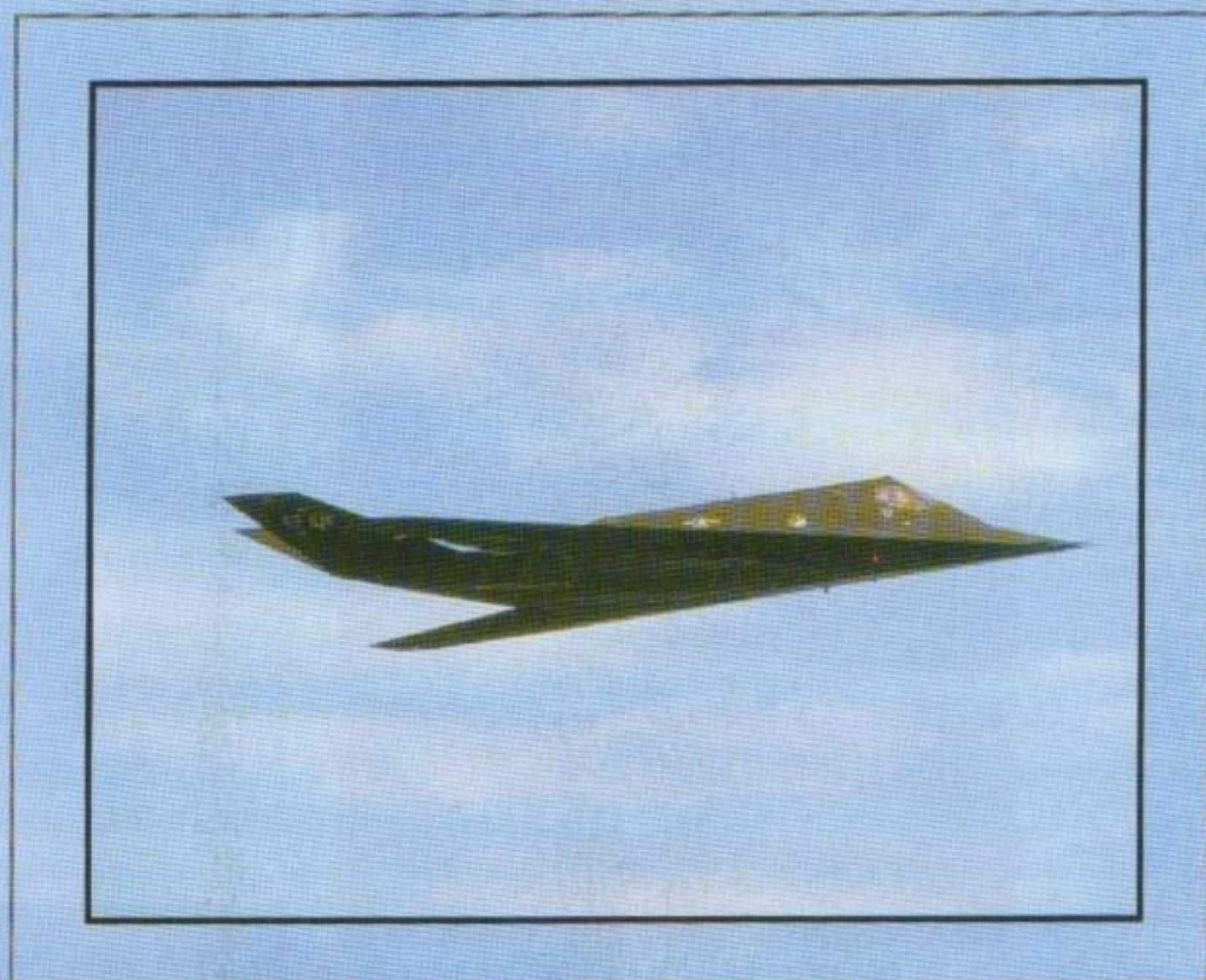
Questo mese
PlayStation:
Dave Mirra BMX - F1 Championship Season 2000 - Chrono Cross - Monster Rancher - Tony Hawk Skateboarding 2 - Martian Gothic - NHL 2001 - NBA Live 2001 - Tenchu 2 - Motoracer World Tour - Sidney 2000 - Paperino: Operazione Papero - Spyro - Tear of the Dragon - Dinosaurs - V-Beach Volleyball

XENIA EDIZIONI
ISSN 1127-123X

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ci sono cose che non sono visibili a tutti

-500
-400
-300
-200
-100
0
100
200
300
400
500

XENIA

cose che per essere trovate ti costringono ad usare guide e strumenti molto particolari...

la guida base per non lasciare nulla di intentato

XENIA EDIZIONI

 http://www.oldgamesitalia.net/

Sommario

Editore - Xenia Edizioni S.r.l.

Direttore Responsabile
Roberto Ferri
ferri@xenia.it

Responsabile Settore Console
Alessandro Rossetto
law@xenia.it

Capo Redattore
Marco Auletta
rulla@xenia.it

Redattori
Alessandro Rossetto (law@xenia.it), Andrea Della Calce (mao@xenia.it), Christian Antonini (kriss@xenia.it), Davide Corrado (konrad@xenia.it), Davide Pessach (pat.garret@xenia.it), Davide Tosini (iltoso@xenia.it), Fabio Casale (fabio.casale@xenia.it), Manuel Auletta (manuel@xenia.it), Marco Auletta (rulla@xenia.it), Massimo Monti (ilvlad@xenia.it), Massimo Nichini (nkz@xenia.it), Matteo Leccardi (teonet@xenia.it), Mirko Marangon (mirko@xenia.it), Raffaele Sogni (raffo@xenia.it), Sergio Porcellini (ray@xenia.it), Stefano Lisi (duspa@xenia.it), Thomas Mantero (mainman@xenia.it)

Segretaria di Redazione
Ellis Malavasi

Responsabile Marketing
Stefano Lisi
Tel. 0287851l Fax 02/878567
stefano.lisi@xenia.it

Progetto Grafico / Impaginazione
Alessandro Alziati / Monica Sotgiu

Redazione
Xenia Edizioni
Casella Postale 853 - 20101 Milano
Tel 02878512 Fax 02878567

Pubblicità
Xenia Edizioni - Ufficio Pubblicità
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Tel. 0286464279 - Fax 028057626

Stampatore
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (MI)

Distribuzione
ME.PE. S.p.A.
Via G. Carcano 32 - 2141 Milano

Abbonamenti e arretrati solo con versamento su C/C postale n° 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via dell'Annunciata 31 - 20121 Milano
Tel. 0287851l
Abbonamento: 11 numeri lit. 70.000
Arretrati: doppio del prezzo di copertina

Pubblicazione mensile
Registr. Tribunale di Milano
N° 660 del 21/9/1991
Pubblicità inferiore al 70%
Spedizione in abbonamento postale 70%
Filiale di Milano

PlayStation

Dave Mirra Freestyle BMX	44
F1 Championship Season 2000	46
Chrono Cross	50
Koudelka	54
Monster Rancher	58
Tony Hawk Skateboarding II	62
Martian Gothic	70
NHL 2001	72
NBA Live 2001	76
Tenchu 2	80
Moto Racer World Tour	84
Sidney 2000	88
Paperino: Operazione papero	98
Spyro – Tear of the Dragon	100
Dinosaurs	102
V-Beach Volleyball	104

L'altra faccia dell'ECTS	6
Anteprimania: PlayStation	10
Anteprimania: Dreamcast	22
Anteprimania: Nintendo	34
Anteprimania: Xbox	42
Recensioni	44
Tony Hawk: dalla finzione alla realtà	66
La rivoluzione musicale	92
Preview	98
L'Angolo di TGM	106
Facce Ride	109
Secondamania	111
Cheatmania	112
Scuola di Sopravvivenza: Medievil 2	114
Posta e Risposta	127

80

54

62

100

Editoriale

La vita e' come un temporale in citta' quando sei in moto: ti fermi a mettere la tuta da pioggia e viene fuori il sole

Trasformando il resto della traversata metropolitana nell'equivalente portatile di un bagno turco...

Eccoci finalmente arrivati a questo numero 100 di ConsoleMania – da quando abbiamo iniziato con questa rivista i cambiamenti, sia nel mondo videoludico che in quello redazionale, per altro strettamente correlati, sono stati molti: tre generazioni di console si sono vicendevolmente soppiantate, nuovi trend sono sorti e caduti, vecchie emozioni cercano di rimanere con noi nonostante le migliaia di titoli che ormai ci sono passati davanti agli occhi e che, a mano a mano che avanziamo nel tempo, rubano qualche briciola al granitico entusiasmo che ci anima ancora.

Tirare le somme di questi anni di lavoro non è semplice né veloce e arrivare al numero cento in un momento di transizione come questo è a mio avviso significativo; passaggio sì, ma comunque relativo, teniamone sempre conto: PlayStation, nei cinque anni trascorsi, si è sostituita nell'immaginario collettivo alla parola console, almeno per quanto riguarda i fruitori di massa, e non sarebbe potuto essere altrimenti, con oltre settanta milioni di console vendute nel mondo.

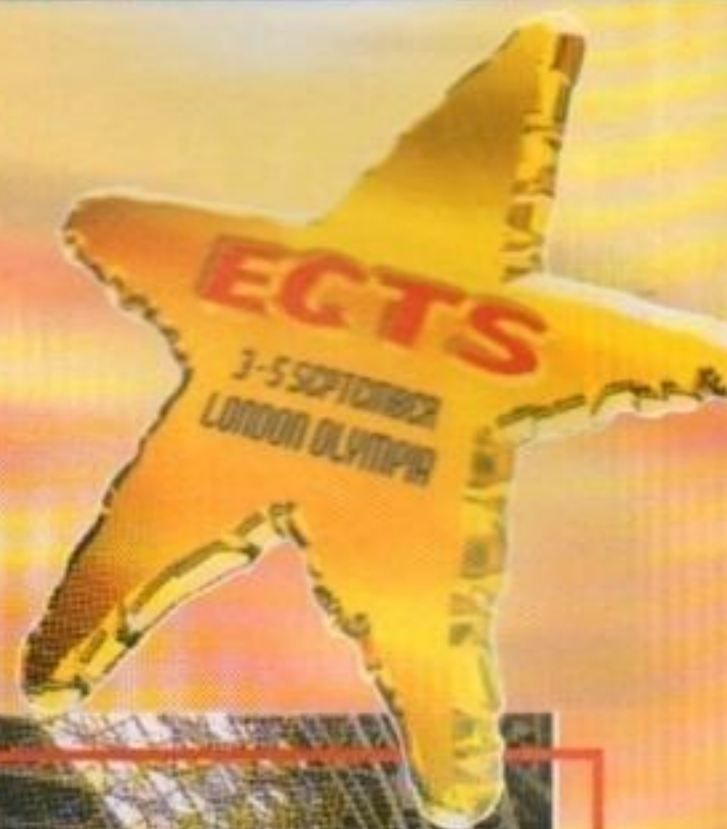
Noi videogiocatori della vecchia guardia invece, per quanto possiamo apprezzare questo importante ribaltamento dei valori incerti dei primi tempi, credo accoglieremo con piacere il prossimo anno e mezzo, che vedrà la neonata PS2 (ultima data ufficiale di lancio in Italia, 24 novembre) confrontarsi, almeno a livello mondiale, con la Microsoft - new entry del mercato delle console (e ricordiamoci con quanto scetticismo guardammo alla Sony, sei anni fa) - e la nuova macchina Nintendo, mentre Sega rimane nell'italico nebuloso limbo (purtroppo per noi, direi: i piani per il gioco on-line sembrano interessanti, pur sacrificati dall'odierna inadeguata tecnologia di rete, così come i giochi di seconda generazione).

A proposito di novità, date un'occhiata a quelle che abbiamo visto alla settembrina fiera londinese e a quelle fresche fresche da Londra sull'evento stampa del 20 settembre riguardante l'icsbocs, a cui ha partecipato il buon Marco - che tra l'altro a partire da questo numero assumerà in toto il comando dell'unica rivista in grado di darvi un panorama completo del mondo console, quello a cui tutti noi, a prescindere da partigiane affermazioni, siamo ancora affezionati.

Alex Rossetto

L'altra faccia dell'ECTS

L'altra faccia dell'ECTS

ECTS 3-5 September London Olympia

Come tutti gli anni, all'inizio di settembre si è svolta a Londra la fiera europea più importante legata al divertimento elettronico, cioè l'ECTS. Anche questa volta abbiamo strisciato tra uno stand e l'altro carichi di CD, depliant vari, sacchetti, gadget (pochi) e ogni sorta di bizzarrie, e anche questa volta siamo tornati indietro con una nutrita dose di notizie che abbiamo quindi sparpagliato ben bene nelle pagine che troverete a seguire. Quello che però non vi diciamo ogni anno riguarda ciò che combiniamo esattamente in quella fiera, che cosa pensa la gente, come viene vista la fiera stessa da chi la visita per lavoro... Una mancanza grave, non trovate?

La consueta panoramica della hall principale dell'ECTS. Interessante notare come il cartellone "appeso" dalla Nintendo copra (ovviamente non intenzionalmente...) il gigantesco logo PS2 all'ingresso dello stand Sony.

L'ECTS è, inutile nasconderlo, un'occasione per tutti gli addetti al settore di spassarsela per un paio di giorni ritrovandosi tutti nello stesso posto. Una volta la fiera londinese (che originariamente si chiamava ECES, European Computer Entertainment Show) serviva a incontrare i misteriosi PR sentiti solo per telefono e a raccogliere le anticipazioni per la stagione seguente - inutile dire che la seconda funzione è stata cancellata grazie all'avvento della Rete che permette di avere un contatto costante con le varie case produttrici. Grazie a questo aggiornamento incessante, le software house si sono accorte di non aver più ragione di aspettare settembre per presentare questo o quel titolo e la fiera è diventata via via sempre meno utile. L'occupazione principale dell'orda di visitatori (il numero è in crescita nonostante la qualità dello show sia in calo) è così diventata scroccare tutto lo scroccabile e ovviamente rimediare degli inviti per i party che vengono organizzati durante la sera. Più è difficile entrare in un party, maggiore è la frenesia raggiunta dai potenziali invitati, indipendentemente dall'effettiva qualità dell'avvenimento. La vera cartina di tornasole di questo fenomeno è il consueto party Sony (ne viene organizzato uno in occasione dell'E3, uno in concomitanza con l'ECTS e uno anche con lo SMAU - no, non abbiamo biglietti che ci avanzano, mi spiace) che di regola prevede due "classi" distinte di invitati, quelli normali e quelli vip (di regola questi ultimi non godono di alcun privilegio se non quello dubbio di potersi appunto fregiare dell'etichetta "vip"). La festa del colosso giapponese è sempre enorme, partecipa sempre un cantante o un gruppo molto famoso (quest'anno per esempio c'era Jamiroquai) ed è l'evento più importante in assoluto della tre giorni fieristica, tant'è che durante il giorno le conversazioni tra addetti ai lavori vertono sempre sui tre temi fondamentali "come va / in fiera che hai visto / hai gli inviti per il party della Sony". Quest'ansia festaiola causa sempre spaventosi ingorghi nello stand della casa giapponese il giorno della celebrazione, con torme di imbucati da tutti il mondo che tentano di convincere i vari receptionist di "essere sulla lista", per non parlare poi degli incroci di telefonate appena la fiera chiude atti a scoprire chi possa avere dei biglietti extra - in queste occasioni si scopre di avere degli amici intimi in ambienti che non si è mai nemmeno pensato di frequentare, e non è raro sentire dopo mesi di silenzio delle persone solo perché sono in cerca di un invito.

Uno stand di una compagnia pressoché sconosciuta proponeva diversi coin-op "atipici" come un simulatore di corse su bighe (ributtante) e questi due Tekken Tag Tourneament linkati giocabili agitando i propri arti invece che utilizzando i soliti controller. Inusuale ma molto scomodo.

La Sony proponeva uno stand molto grande ma al tempo stesso angusto in cui PS2 e PSone dividevano lo spazio da "bravi fratelli", segno che per la Sony il vecchio PlayStation ha ancora molto da dare.

Quest'individuo è, tra le altre cose, il contatto Sony per la stampa specializzata. A lui si sono rivolti i milioni di questuanti italiani in cerca di un biglietto per il party: se lo incontrate allo SMAU sappiate che come un novello Babbo Natale girerà per gli stand donando inviti e PlayStation 2 a ogni piè sospinto, quindi state attenti e seguitelo da vicino ovunque vada (no, non ci ha promesso nulla in cambio di una pubblicazione di questa foto, anzi, ci ha quasi minacciati nel caso avessimo osato tanto. Ciao Andrea...).

Questa frenesia festaiola ha un po' alla volta oscurato il lento ma inesorabile declino dell'ECTS, nascondendo il fatto che la maggior parte delle case di grosso calibro si sono ritagliate uno spazio al di fuori della manifestazione, sfruttandone il richiamo senza doverne sottostare alle regole. Activision, Electronic Arts, Eidos e Sega hanno infatti organizzato degli eventi paralleli mentre un colosso come la Infogrames ha semplicemente deciso di non presenziare - a questo punto bisogna capire se questa fuga è dovuta al costo esorbitante degli spazi nel complesso fieristico Olympia (lievitato sino a raggiungere livelli da budget NASA, tant'è che l'anno prossimo verrà spostato tutto nella zona dei docks) o alla diminuzione generale d'importanza dell'ECTS, causata anche dall'eccessiva (così si dice) vicinanza con l'E3. In parte si sta già correndo ai ripari: dal costoso Olympia la fiera l'anno prossimo si sposterà in un nuovo complesso presumibilmente più economico, anche se la mossa geniale potrebbe essere spostare la fiera in un'altra nazione evitando così il problema della sterlina sempre troppo forte. Comunque sia, qualcosa in fiera è successo, e noi eravamo lì a guardare. Per quanto riguarda i protagonisti del mondo delle console (che è in fondo ciò che ci interessa di più) va detto che tutti quanti hanno osservato un comportamento piuttosto inusuale. La Sony, ormai in procinto di invadere il mondo con il PlayStation 2, piuttosto che organizzare un vero e proprio lancio in grande stile ha preferito trattare la faccenda come "cosa fatta", dando quasi l'impressione che il PS2 debba necessariamente seguire le sorti del suo predecessori. Niente clamore, niente mosse a sorpresa, solo una silenziosa invasione da parte delle macchine in tutti gli stand (sì e no l'80% dei produttori avevano titoli per PS2) e un onnipresente sacchetto blu col logo della console che si è rivelato come il "gadget" più popolare della fiera - dovunque si girasse lo sguardo in fiera si poteva esser certi di incappare in qualche macchia blu elettrica. Per quanto riguarda lo stand Sony vero e proprio invece (come al solito vasto e affollatissimo, anche se apparentemente un po' dimesso) va segnalata la volontà di trasformare il PlayStation nel PSone: PlayStation in pratica diventa il nome della "linea" e PSone il nome ufficiale della console più diffusa (i giochi nuovi non sono per "PlayStation", sono per "PSone". Evidentemente la Sony crede molto nel restyling della sua vecchia macchina). Negli avversari non era riscontrabile altrettanta sicurezza: la Nintendo dominava la scena della hall principale con uno stand gigantesco ma a conti fatti semivuoto, nel quale venivano spinti cinque o sei giochi per N64 (tutti dal look rigorosamente tondo e colorato - pare che dopo Perfect dark la Nintendo non abbia più nulla a che fare con i giochi "adulti"), la solita pletora di titoli Pokemon e un anticipazione dell'acclamatissimo Gameboyt Advance. Assente ingiustificato il Gamecube, che pure è stato presentato alla fine di agosto allo Spaceworld a Tokyo.

Lo stand Nintendo era dominato dalla figura di Pikachu, vera e propria manna dal cielo per la casa giapponese.

La Sega si è nascosta dietro questi tizi per avere un piede all'interno dello show. La presentazione al cinema Empire è stata di sicuro effetto e molto ricca, ma mancando un qualsiasi referente italiano per la Sega quasi nessuno sapeva in anticipo del suo svolgimento...

EVERY YEAR YOU COME TO OLYMPIA, SCAMPER ROUND AS MANY EXHIBITORS AS YOU CAN IN THE ALLOTTED TIME, GET HOPELESSLY LOST IN YET ANOTHER STAND BUILT TO RESEMBLE A FUTURISTIC WORLD WHERE AIR CONDITIONING HAS SADLY YET TO BE INVENTED, BATTLE TO BE HEARD AGAINST THE ELECTRONIC EXPLOSIONS EMANATING FROM NEIGHBOURING STANDS, DESPERATELY TRY TO GAIN ATTENTION AS A TROUPE OF HALF NAKED UBERBABES PERFORM DUBIOUS SEXUAL ACTS ON THE GANTRY ABOVE, AVOID BEING BUNDLED TO THE FLOOR BY A LARGE OUT OF WORK ACTOR WEARING A FURRY ANIMAL SUIT, PAY AN INCREDIBLE FORTUNE FOR A LAGER AND SANDWICH AT A BAR WHERE THE THREE AVAILABLE SEATS HAVE LONG SINCE BEEN TAKEN, AND FINALLY COLLAPSE IN A HEAP UNDER THE WEIGHT OF TWO THOUSAND FLIERS AND CATALOGUES, MAINLY CONTAINING PRODUCTS THAT WON'T BE RELEASED NEXT CHRISTMAS LET ALONE THIS ONE, ROUNDING OFF A PERFECTLY UNPRODUCTIVE DAY WITH SWEAT DRENCHED CLOTHES AND A HEAD THROBBING FIT TO BUST.

La Pinnacle, un distributore inglese molto potente, con questa pagina pubblicitaria ha attaccato apertamente l'"idea ECTS" offrendo come rifugio lo spazio da loro allestito in un albergo lì vicino. Da notare che questa pagina pubblicitaria (che tra le altre cose paragona i visitatori della fiera a dei criceti all'interno di una ruota) è apparsa sulle due riviste "trade only" sponsor ufficiali della manifestazione.

Proprio la nuova console portatile rappresentava, a detta di quasi tutti gli addetti ai lavori, l'unica vera nota degna di interesse della fiera (grazie soprattutto a Mario Kart Advance), peccato solo che l'uscita del gingillo in questione sia ancora lontana. Proseguendo con le stranezze, va detto che il comportamento più bizzarro di tutti l'ha tenuto la Sega, ritirandosi di fatto dallo show e affidando il Dreamcast (virtualmente assente dagli altri stand, o comunque poco diffuso) a uno stand piccino di un distributore locale ma organizzando una presentazione sensazionale in un cinema in Leicester Square, mettendo in luce un lineup degno del massimo rispetto e illustrando i suoi progetti per il multiplayer via internet, progetti che purtroppo non hanno nulla a che fare con l'Italia visto che il Dreamcast ora come ora non è distribuito nel nostro paese (anche se la Sampdoria ha come sponsor ufficiale la console Sega). Chiudiamo quindi con la Microsoft, che si è limitata ad allestire un misterioso stand chiuso al quale si poteva accedere solo per appuntamento e che ha fatto da "protagonista silenzioso" con la sua non-presenza e con le voci di una possibile acquisizione della Eidos. Tirando le somme, questo anno di "transizione" si è riflettuto appieno sull'ECTS. Chissà cosa succederà alla fiera londinese (semmai dovesse sopravvivere al trasloco, cosa non sicura al 100%) quando anche Nintendo e Microsoft saranno pronte per la corsa delle console della nuova generazione? Lo scopriremo il prossimo settembre...

I giochi alla Dance Dance Revolution parevano essere quasi dappertutto; grazie al lancio ufficiale del titolo Konami, a questa versione "parallela" della Disney Interactive legata al Libro della Giungla e a uno strano aggeggio ricavato da un NES che fungeva da console dedicata (prodotta ovviamente da una qualche casa di Hong Kong).

Il primo giorno di fiera è l'occasione per Alex di sfoggiare il suo completo più elegante (nei giorni successivi torna come i comuni mortali al binomio jeans + maglietta). La posa bizzarra è stata colta per caso all'incontro con la Sega – non preoccupatevi, Alex non ha sempre quella faccia (benché quella solita non sia poi molto meglio).

L'ingresso del misterioso stand Microsoft, guardato a vista da un terribile mastino della security. Ehm. Quasi.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

Un cigno tutto colorato

La Bandai qui da noi non è molto benvoluta, forse perché si ostina a far uscire giochi su Gundam a ripetizione, non tutti di eccelsa qualità, rovinando il ricordo di un cartone davvero eccezionale. In Giappone però, dove si vendono praticamente tutti i giochi, è molto conosciuta, anche da quando ha stretto rapporti con le varie Capcom e Square riguardo ai giochi per la sua console portatile, il Wonderswan. Adesso, forse spinta dall'uscita del GameBoy Advance, e dalla morte del Neo Geo Pocket, ha presentato la versione a colori della console, completamente compatibile con i giochi precedenti, e già si vocifera di un capitolo di Final Fantsy. La consolina sarà anche linkabile con la PS2 tramite apposito cavo, e il prezzo sarà davvero popolare: circa sessanta dollari.

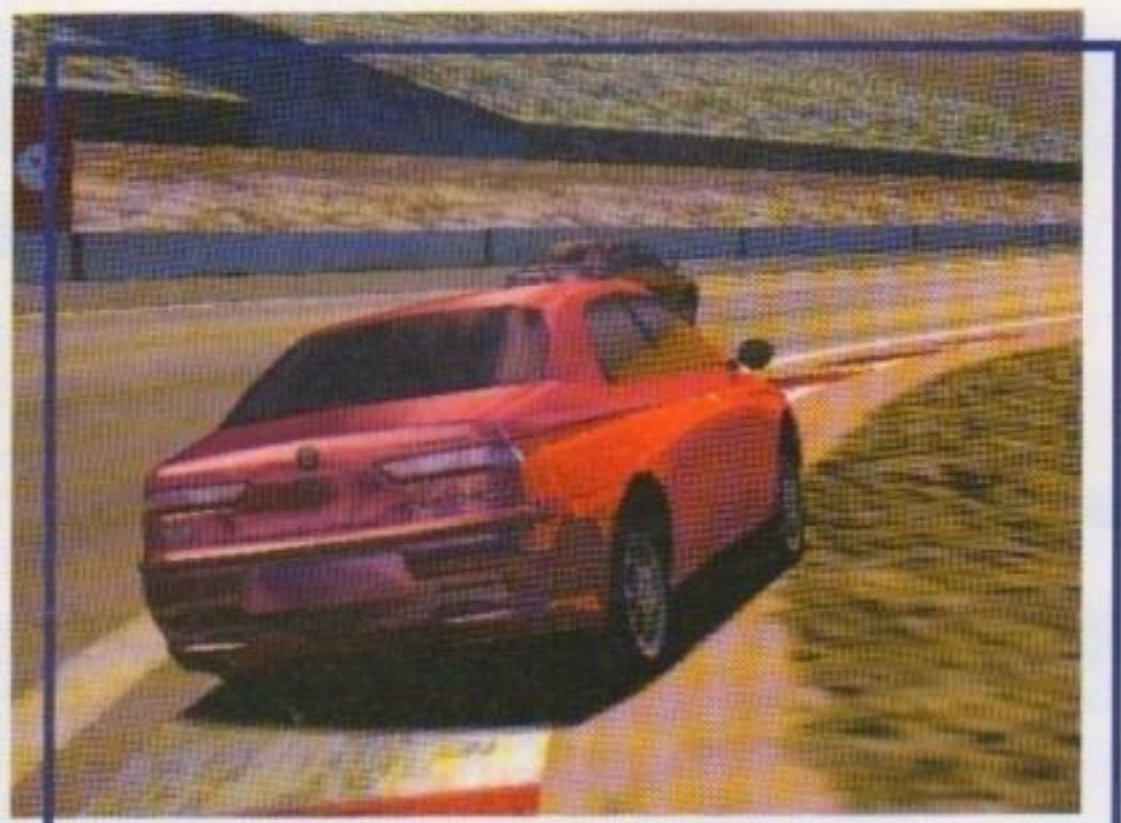
Piani a larga banda per Sony

Con l'acquisizione di RTIME, una società che sviluppa soluzioni internet a larga banda, Sony comincia a pensare alla creazione di un network dedicato ai possessori della sua nuova console.
RTIME diventa così una sussidiaria di Sony Computer Entertainment America, e con essa lavorerà a stretto contatto, pur continuando a supportare il mercato PC e i suoi precedenti clienti. Secondo le parti interessate il PS2 ha tutte le carte in regola per essere il sistema del futuro, e questa collaborazione non farà altro che accelerare i tempi della futura supremazia.

In redazione farà una strage

Non ci vuole molto per immaginare quali devastanti effetti potrà avere il nuovo rythim game Konami per PS2 sulla compagine redazionale. Guitar Freaks e Drum Mania hanno trasformato dei seri professionisti del videogioco in chiassosi esibizionisti, causando ritardi nella chiusura delle riviste e un innalzamento del consumo elettrico negli uffici di oltre il 60%. La formula scelta da Konami per Keyboard Mania è la stessa dei suoi cugini ed anche il successo che ci si attende, stratosferico e devastante, dello stesso tipo. Il gioco sarà nei game store nipponici da qualche giorno quando leggerete queste pagine e sarà accompagnato dal relativo controller venduto separatamente. Il numero dei brani dovrebbe sfiorare la ventina, versioni "remix" escluse, e abbracciare un'ampia varietà di generi musicali. Quanto costa tutto questo ben di Dio? Giudicate voi, il gioco da solo costa 5980 yen (120 – 130.000 circa) e altrettante bisogna scucirne per la sua bella tastierina.

Finalmente ci abbiamo messo le mani sopra

Allo stand Sony dell'ECTS uno dei titoli più attesi, oltre a Metal Gear Solid, era Gran Turismo 2000, finalmente dotato di codice giocabile, e quindi pronto per un "test su strada". Usando il controller analogico non sembra che ci siano troppe differenze rispetto a GT2 su PSX (intendo dire sotto il profilo del controllo, intendiamoci), mentre una maggiore accuratezza sembra sia stata utilizzata nel rendere la fisica delle vetture, che su PS2 si imbarcano e ondeggiano in modo molto più naturale. Ovvio che la prova presso lo stand di una fiera non può rendere al meglio le potenzialità di un titolo, ma se già da questi pochi minuti sono emersi pareri positivi, vuol dire che ci sono tutte le carte in regola per fare di GT2000 un grosso successo.

Tempi di crisi? Sparate!

Che roba ragà! Quando mi sono comprato la Playstation mi ricordo che non vedevo l'ora di poter giocare con il porting di quel magnifico gioco da sala che era Time Crisis. A dire il vero nonostante sia vecchiotto e lo abbia ormai finito più e più volte, una partitella ogni tanto non la disdegno ancora. Il pedale era in pratica l'unica innovazione presente rispetto ad altri giochi simili, ma ogni cosa sembrava fatta meglio.

Questo Time Crisis: Project Titan riprende le stesse modalità di gioco dell'originale, Story mode o Time Mode, che di sicuro non hanno bisogno di spiegazioni. Altre notizie particolari non sono trapelate dagli uffici di Namco. Le uniche notizie certe sono che ancora una volta sarete soli (nel secondo Time Crisis c'era la possibilità di giocare in coppia) contro una serie di terroristi al seguito di un certo Sherudo Garo, soggetto contro il quale dovremo scontrarci alla fine del gioco per portare a termine la missione e salvare Rachel, la ragazza rapita dal brutto ceffo, nonché la ragione del nostro intervento nella storia. Data di uscita ancora da determinare, ma attesa già pesante, nonostante gli anni (oramai troppi per il panorama ludico) della console che ospiterà il gioco.

Rotta verso occidente

Finalmente una delle mie software house preferite, la Capcom, si è decisa a fare il grande passo, e per la prima volta sarà presente in Europa come diretto distributore dei suoi prodotti, finora venduti tramite Virgin Interactive. La distribuzione avrà inizio con il lancio inglese della PS2, data per la quale saranno disponibili Street Fighter EX3 e Onimusha. Lo scopo dell'operazione è quello di poter seguire più da vicino i clienti europei, garantendo così un servizio migliore.

Se 300 vi sembran pochi...

A tale cifra ammontano i personaggi che popoleranno Hoshigami, ultimo RPG per PlayStation targato MaxFive. Il gioco muove i suoi primi passi in un mondo fantastico, molto simile al nostro Medioevo, dove si scoprirà l'esistenza di un'antica civiltà chiamata appunto Hoshigami. La grafica riprende schemi e canoni dei classici RPG nipponici,

con una sapiente commistione di 2D e 3D, oltre ad ambientazioni curate e di grande fascino. Il numero totale di NPC vi dovrebbe dare anche un'idea della quantità di artefatti, oggetti e armi che transiteranno per il vostro inventario. Il sistema di combattimento prevede la possibilità di potenziare ogni

attacco, attraverso combo che dovranno essere eseguite in determinati momenti dello scontro. Se tutto va bene, Hoshigami dovrebbe arrivare nei game store nipponici nei primi giorni di ottobre.

Rullacartoni a go go

Voglio sapere per quale motivo non è possibile per un normale essere umano, guadagnarsi qualche spicciolo extra salendo sul ring contro personaggi del calibro di Tyson, Leonard, Lewis, o Prince Nasseem. Del resto se pure uno di noi lo facesse, e andasse per terra dopo dieci o venti secondi, quale sarebbe la differenza rispetto ai venti secondi di un pugile professionista? Tanto del resto sono durati gli ultimi incontri-farsa del campione (che campione riamane, ma mettergli davanti qualcuno della sua levatura niente?). Fra un sogno di diventare miliardari grazie al ring e l'altro, consoliamoci con la serie di EA Sports, che per Knockout Kings 2001 fa il grande passo e si butta sul treno dei giochi che da PSX passano alla sorella più giovane. Non pensate nemmeno per un attimo a quello che avete visto finora, KK2001 promette di fare faville presso gli appassionati delle simulazioni vere (per i più arcade consiglio di rimanere sulla sponda di Ready 2 Rumble): controllo dinamico dei colpi (come funziona ancora non si sa, ma promette di creare una serie praticamente infinita di pugni, almeno in teoria), boxer presi di peso dalla realtà (Rocky Marciano, Lennox Lewis, Marvin Hagler, Muhammad Ali, de la Hoya, e molti altri) con le loro reali sembianze, e infine un gameplay molto migliorato, che vuol dire risposta più veloce dei comandi e di conseguenza più divertimento. Knockout Kings 2001 usicrà durante l'inverno, nel frattempo vi consiglio di dare un'attenta occhiata alle immagini perché per una volta devo dare ragione ai PR della EA Sports: sono assolutamente eccezionali.

Sarà una scelta saggia?

Il PS2, la console in teoria destinata a simboleggiare l'avanzamento tecnologico estremo (per lo meno per questo natale) e l'ultima frontiera del divertimento elettronico verrà messa sugli scaffali in compagnia di tre giochi Sony: Tekken Tag Tourneament (e qui nulla da ridire), Ridge Racer 5 (idem come sopra) e Fantavision (eeeeeh?). TTT è stato rivisto leggermente tant'è che sono state eliminate le fastidiose scalettature (anche se è giocandoci all'ECTS ci è sembrato che un po' di velocità sia andata perduta), Ridge Racer è Ridge Racer e non c'è molto da dire, ma Fantavision? Titolo largamente incompreso e incomprensibile, Fantavision è sostanzialmente un puzzle game piuttosto spettacolare studiato per mostrare le potenzialità (o meglio, per far intuire le potenzialità) del motore particellare del PS2. In fantavision dovrete infatti vedervela con dei fuochi d'artificio, organizzando dei veri e propri spettacoli concatenando le esplosioni dei vari razzi razzetti & mortaretti. Il problema è che nessuno ha dimostrato di apprezzare Fantavision per lo meno in Giappone, trattandolo alla stregua di un dimostrativo qualsiasi. Devo ammettere di averci giocato per una decina di minuti abbastanza affascinato anche se non sono riuscito assolutamente a capire come funzionasse, ma i redattori delle riviste di videogiochi non fanno testo, sono dei casi patologici. Come verrà accolto questo strano gioco dalle platee italiane?

http://www.oldgamesitalia.net/

Anche la Tecmo al lavoro

In tutta calma, Tecmo ha avviato la lavorazione dei seguiti di Monster Farm (su questo numero trovate la recensione del secondo capitolo) e Gallop Racer per GiocoStazione con l'obiettivo di terminarli entro Marzo 2001. L'interesse nei confronti Gallop Racer, per quanto mi riguarda, è lo stesso che riscuotono le ricette di Davide Mengacci mentre Monster Farm merita già una maggiore attenzione. Ridendo e scherzando, i diversi titoli della serie Monster Farm hanno venduto nel mondo oltre due milioni di copie, raccogliendo attorno a sé una nutrita schiera d'appassionati.

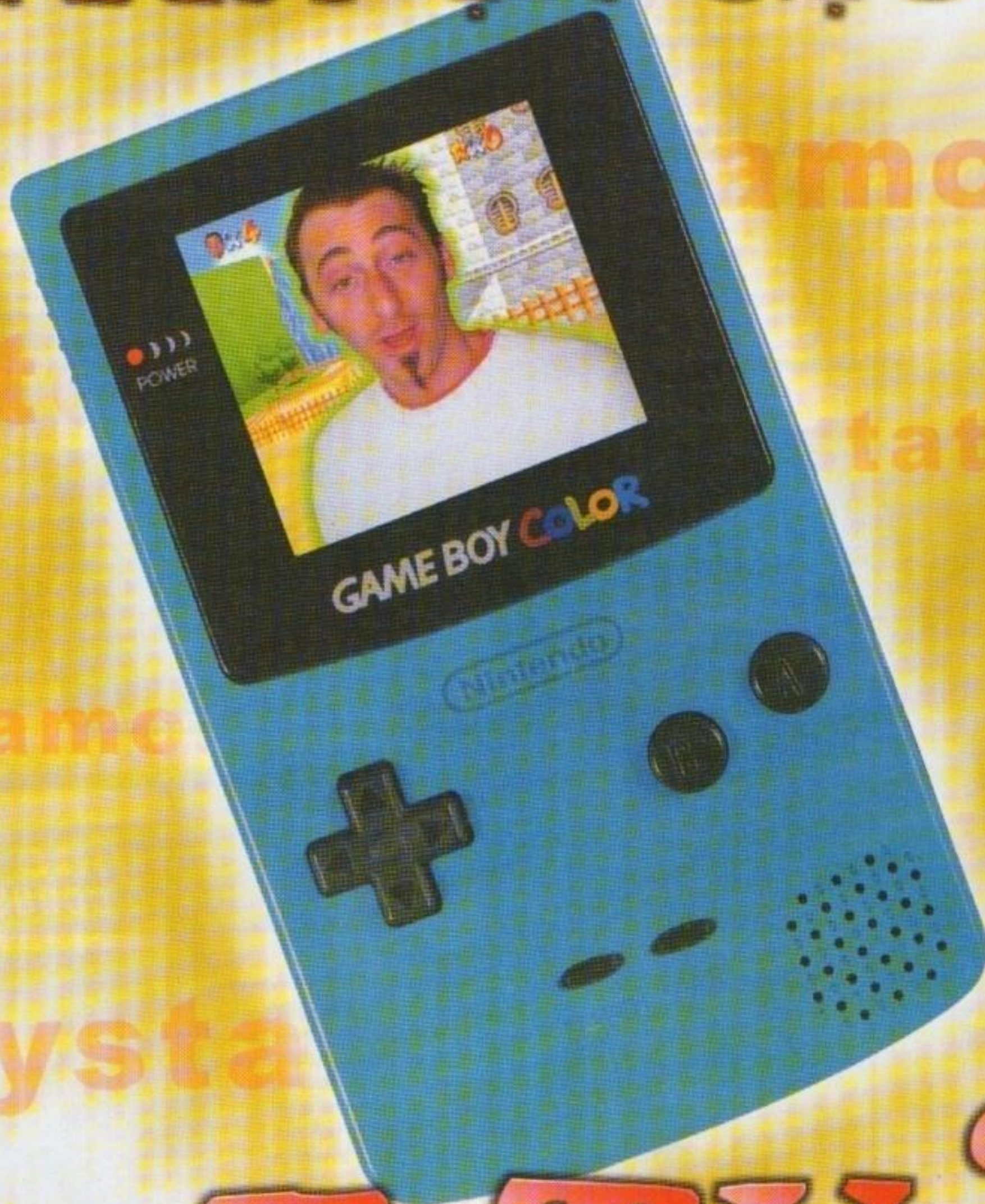
Indipendenza

Alcuni membri del tema che ha dato vita al bel Rayman hanno abbandonato la casa madre Ubisoft per formare un nuovo marchio, Yeti Interactive, che si concentrerà sulla creazione di giochi esclusivamente in tempo reale. Per adesso i componenti sono solo tre: Yann Le Tensorer (direttore artistico), Alexis Vaisse (programmatore), Jean-Christophe Alessandri (grafico 2D/3D). Siamo certi però che l'organico si espanderà ben presto, almeno secondo il trend attuale, che non vede giochi prodotti da team così esigui (a meno che non vogliano battere un record).

Eleggetemi e vi prometto un non morto per tutti

Scavando scavando, qualche novità è saltata fuori anche sul nuovo capitolo di Resident Evil per PS2. Secondo voci ben informate, Capcom sta valutando attentamente la possibilità di inserire una modalità multigiocatore via internet, nonché un sigle player cooperativo sempre via rete. Vedremo cosa ne salterà fuori.

Tron nel 2001

Quando ero piccolo mi ricordo di aver giocato un sacco a questo gioco, che doveva essere il tie-in di uno dei primi film sulla realtà virtuale (credo, non mi ricordo quasi nulla), il genitore del "Tagliaerbe", Johnny Mnemonic, e Matrix. 'Sto soggetto me lo ricordo a bordo di moto molto simili a quelle che troviamo riprodotte nel gioco dei Beyond, Motor Mayhem, solo che questo è in 3D mentre il Tron che giocavo io si vedeva dall'alto e tutto sembrava ci fosse tranne che delle moto. Il gioco non sarà una semplice corsa per la vittoria, ma piuttosto per la sopravvivenza, perché ogni veicolo sarà dotato di un'arma primaria e una secondaria, utilizzabili liberamente per evitare che chi ci precede possa tagliare per primo il traguardo. Le gare saranno divise in nove ambientazioni, così come nove saranno i piloti fra cui scegliere. Dalla brevità delle info scritte vi sarete accorti che su questo gioco non possiedo molte notizie, ed avete ragione. La sola unica cosa che io so e che ancora voi non sapete è che con la possibilità di collegarsi ad Internet, potremo scaricare dal sito dei produttori una lunga serie di aggiornamenti man mano che questi saranno disponibili: nuove moto, texture, uniformi, armi.. Ah beh, si, dimenticavo la data di uscita. Ma secondo voi questi qui che non mi hanno quasi nemmeno detto che questo gioco esiste, si potevano degnare di darmi una data precisa? Diciamo piuttosto che dovremmo trovarlo intorno ai primi giorni del prossimo anno.

http://www.oldgamesitalia.net/

Gran cosa l'immortalità...

Pensate che, essendo immortali, potreste fare quasi tutto quello che vi passa per la testa: saltare attraverso un vetrata, attraversare la strada a occhi chiusi nelle ore di punta, comprare il pane e poi fuggire incuranti delle pallottole del salumiere... Il tutto senza dovervi preoccupare che qualcosa possa metter fine alla vostra inutile vita di videogiocatori. Certo, dovreste fare attenzione a alle fireball di Ken (a bruciare potete sempre bruciare) e che nessuno vi tagli la testa, ma non dovrebbe essere difficile. Cavolo, che galoppata che mi ha fatto fare un titolo come No One Lives Forever, mi rendo conto che la mia situazione cerebrale peggiora di mese in mese... Saranno le uova (Alex capirà)? Riprendiamo le redini della situazione e andiamo a parlare di 'sto gioco di Fox Interactive, una roba con visione in soggettiva che vi cala nei panni, strettini a dir la verità, di una ragazza, Cate Archer, più precisamente un membro operativo dell'anti-terrorismo. Non aspettatevi però gioielli, seduzione e vestiti da sera, perché le armi a disposizione della nostra saranno le molto più comuni pistole, AK-47 Kalashnikov (spero di averlo scritto giusto), fucili da cecchino, balestre, bombe a mano, tric trac, palloni di Maradona....ehm, scusate. Naturalmente una spia senza missione da compiere è come una console senza giochi, quindi Fox Interactive ha buttato nel CD quindici missioni per giocatore singolo (disseminate per sessanta livelli), più una decina di sfide multigiocatore in split-screen. Scenari che passano dalle Alpi a Berlino, dal Marocco al Nord America, in superficie o sott'acqua, e pure in paracadute, mostreranno tutta la potenza del Lithtech Engine 2.5 la nuova creatura del team di sviluppo: i Monolith. I nemici poi non saranno quegli idioti sprovveduti che siete abituati a fronteggiare, ma seguiranno uno stile simile a quello di Metal Gear, o di Soldier of Fortune: facendo troppo rumore vi ritroverete sotto il tiro di più nemici, così come, se deciderete di affrontare un paio di nemici, dovrete cercare di ucciderli nel più breve tempo possibile, perché questi non esiteranno a chiamare i loro compagni. A completamento di un così succoso piatto troviamo animazioni ultra realistiche, oggetti composti da migliaia di poligoni e un complesso sistema che gestisce i diversi punti in cui un uomo può essere colpito. La sola sfortuna di noi amanti delle console è che tutte queste meraviglie arriveranno su PlayStation 2 solo dopo che il gioco avrà girato nei lettori CD dei Pc di tutto il mondo. Ciò vuol dire che se per PC No One Lives Forever uscirà per Natale, su PS2 aspettatevelo per i primi periodi del prossimo anno.

Ancora tu?
Ma non dovevamo non vederci più?

E io che credevo che Crash fosse finito in pensione. Esaurita (pare) la vena dei platform e terminato senza sequel (pare, di nuovo) il filone dei giochi di guida, Crash Bandicoot si rifà vivo in un gioco che definire bizzarro è uhm, non posso dire riduttivo perché dicono tutti così, vediamo, ecco: "un gioco che definire bizzarro è cosa giusta". Crash Bash (eccovi il titolo) è una specie di multieventi in cui i vari personaggi della serie si sfidano all'interno di un'arena in modi cruenti & assortiti ovviamente senza che muoia mai nessuno. Non ci resta che contemplare le foto attoniti e chiederci perché.

Questo engine lo conosco...

Ebbene sì. Il futuristico/futuribile C12, nuovo gioiello della Sony (in realtà ancora di là da venire) verrà spinto dal motore di Medievil, che detto così inter nos è sempre stato un po' sprecato per le avventure di Sir Daniel Fortesque. C12 è in buona sostanza una specie di mix tra tutti i nuovi giochi alla Metal gear con un sacco di armi fantascientifiche, gadget ipertecnologici e cyborg da menare. Purtroppo è previsto per il 2001, il che significa che dovremo aspettare un po' per poterci rendere conto esattamente di che cosa si tratti.

Pochi lotti per pochi eletti

Sanyo ha mostrato le prime immagini del suo nuovo display a cristalli liquidi studiato appositamente per PlayStation2. Con il suo design elegante, il LMU-TF150C4J (questa dovrebbe la sigla del modello... mah!) è anche e soprattutto un concentrato delle più innovative tecnologie del settore. Schermo TFT a doppia matrice ad alto contrasto, risoluzione massima di 1024x768, uscite XGA, RGB e S-Video sono solo alcune delle caratteristiche di questo gioiellino che tra l'altro vanta frequenze di refresh molto alte e un raffinato sistema di correzione progressiva dell'immagine per una migliore visione dei film su DVD. Il monitor potrà essere acquistato da facoltosi bambocci giapponesi all'impopolare prezzo di 98.000 Yen (in pratica quasi 2.200.000).

Oddio che schifo!

Mi sa che nonostante i grandi successi a cui ha dato vita, Konami comincia a manifestare una certa mancanza di fantasia. Sembra che uno dei prossimi giochi che usciranno sotto la bandiera della leggendaria software house sarà il tie-in di un film che io non conosco assolutamente, e che a giudicare da quelli che saranno i nostri compiti nel gioco, non ho nessuna intenzione di vedere. The Grinch, titolo di gioco e film (quest'ultimo interpretato da Jim Carrey), mostra le gesta di Grinch, impegnato del difficile, nonché secondo lui importante, compito di insudiciare la città di Whoville rovinandone così l'aspetto e rovinando il natale a tutti gli abitanti del paese. I ferri del mestiere saranno delle armi altamente tecnologiche, come il fucile allo slime oppure il lancia uova marce, con il supporto di finezze come il pesante alito del protagonista. Un esempio dei compiti che andrete a svolgere è quello di vandalizzare la statua del sindaco, che però, sfortunatamente, si trova nel museo, ben custodita da guardie dalle quali dovremo assolutamente fuggire, pena la cattura e la defenestrazione dal museo. Interessante il metodo col quale il gioco tiene conto dell'energia del protagonista: c'è uno speciale Love Meter, che voi, da buoni nemici dell'amore e della felicità dovete provvedere a non far salire troppo, rubando regali etc,. Sinceramente non attendo con grande ansia questo gioco, probabilmente perché non me ne importa nulla dei compiti da svolgere, così come non mi piace il protagonista. Però c'è da dire che non mi piacevano nemmeno quelli di Oddworld, e il gioco si è rivelato tutt'altro che brutto. Voi che ne dite, avrò ragione io o i designer della Konami? Le scommesse sono aperte, ma affrettatevi ai botteghini, perché un gioco ambientato a Natale non può che uscire in concomitanza con le feste di fine anno.

Jaleco in movimento

Premesso che, dopo il posticipo di PS2 in Europa, terrò il broncio a Sony per i prossimi quattromila anni, vi segnalo che Jaleco è al lavoro sul seguito di Carrier per GiocoStazione2. Rispetto al primo episodio di DC, Carrier 2 potrà contare su nuove armi, nuovi personaggi, una trama più ampia e uno sproposito di mostrilli incattiviti al punto giusto. Jaleco ha confermato lo stato avanzato dei lavori, posizionando la release date verso fine anno. Oltre a Carrier, Jaleco è impegnata su altri progetti per PS2, Navy Seal e un arcade – adventure con un gameplay ispirato a Gaunlet Legend

Peccato! Se ne riparla per Tokyo

Brutte notizie per gli appassionati di Silent Hill. Konami aveva dichiarato che per l'inizio dell'ECTS avrebbe potuto finalmente mostrare qualcosa dell'atteso seguito, così come di Z.O.E., ma purtroppo i due prodotti non erano in tempo per la fiera, il che fa slittare la presentazione al prossimo Tokyo Game Show. Speriamo comunque di poter avere qualche indiscrezione prima di quella data.

Aladino? Ancora?

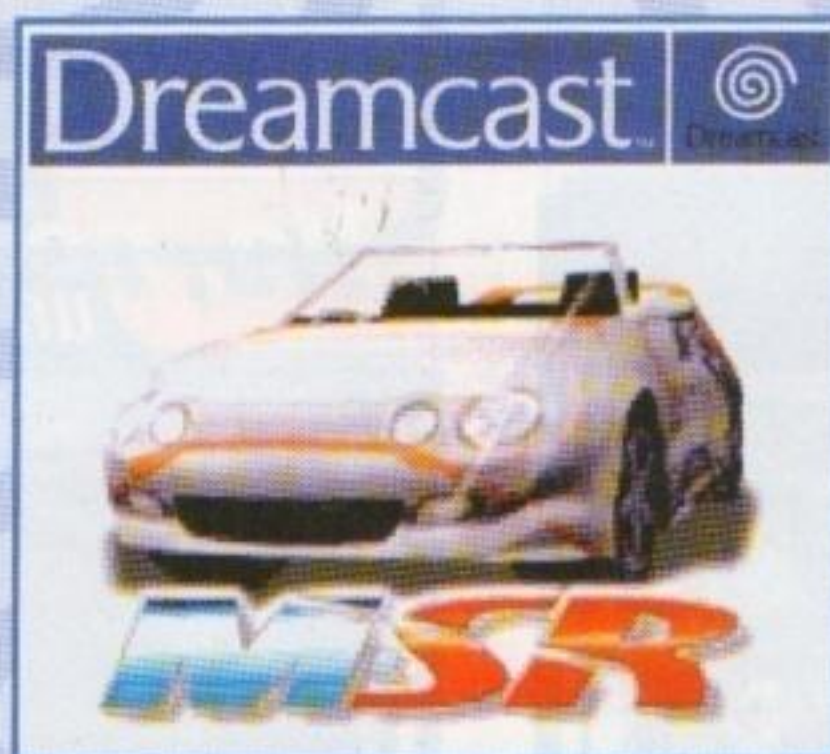
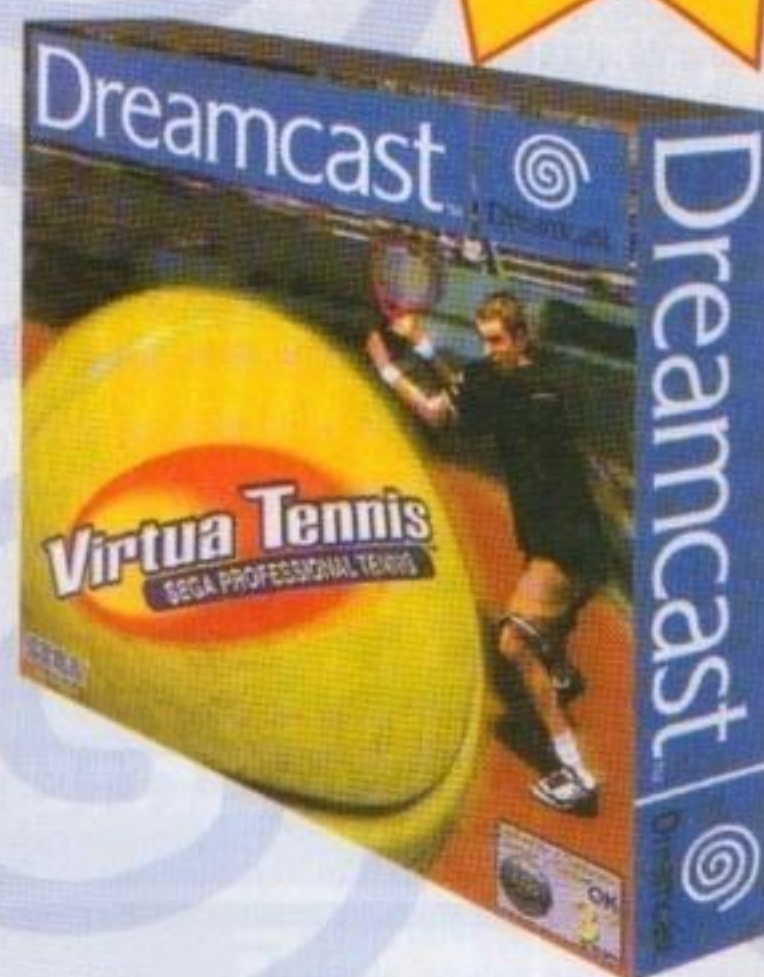
Chiunque credesse di essersi definitivamente disfato del principe/ladro reso "più" famoso dal bellissimo film Disney rimarrà piacevolmente sorpreso contemplando questo Nasira's Revenge, un arcade adventure poligonale (ma tanto tutti i giochi oramai possono essere definiti così, a meno che non siano giochi di guida o Mr Driller) di ottima fattura che vedrà appunto il nostro eroe Aladino alle prese con i soliti grattacapi da videogioco. Target non troppo basso e consueta cura per i dettagli made in Disney per un gioco che a sorpresa potrebbe fare grassi numeri a Natale.

Khamrai, l'RPG che giocherai

Con un senso di profonda inquietudine per il penoso titolo scelto per questo box (l'età avanza), vi presento le caratteristiche finora confermate di Khamrai, promettente RPG targato Konami. Sviluppato per GiocoStazione, Khamrai si presenta come un titolo molto ampio e con una struttura di gioco aperta alle inclinazioni del giocatore e ad alto contenuto strategico. Per fare un esempio, il gioco presenterà due System di base (Will e Mind) per la gestione del proprio party. Il Will System avrà due scale di valori che, in base alle scelte del personaggio, aumenteranno la credibilità e l'autonomia dei singoli personaggi. Maggiori saranno questi valori, più appropriate ed efficaci saranno le scelte dei guerrieri durante gli scontri. Il Mind System, invece, visualizzerà l'allineamento di ogni componente del party; utilizzare ciascun personaggio in modo coerente con le proprie "inclinazioni" (oltre a premettere l'apprendimento di nuove abilità) ne migliorerà le caratteristiche, che altrimenti rimarranno inchiodate ai valori iniziali.
Proseguendo nell'avventura, gli otto protagonisti dovranno esplorare sei immensi regni, in cui dimorano sette potenti divinità:
God Of Leaves: risiede nel Tempio delle Foglie. Il suo regno è la Terra, della quale controlla la forma, la ricchezza d'acqua e la crescita delle piante.

God Of Fire: signore della Terra del Fuoco, dove presiede lo sviluppo della tecnologia e della metallurgia.
God Of Wisdom: governa il Regno della Luce. Istruzione, conoscenza e legge sono le abilità di cui è tutore e dispensatore.
God Of Sky: è suo il potere dei Cieli, così come il controllo del tempo e della forza degli elementi atmosferici.

God Of Life: sono sotto il suo dominio le arti curative, la medicina e le magie dell'Anima.
God Of Joy: una divinità sfuggente, che vive lontano dalle altre, senza un proprio regno. Il suo ruolo nel gioco è avvolto nel mistero.
Qualche informazioni suoi prodi eroi che si alterneranno sui nostri schermi:
Kagato: un nome che è tutto un programma, ma poteva anche andare peggio. Tra i nomi giapponesi che in italiano, ehm... non suonano molto bene mi viene in mente anche Rinko e... lasciamo stare, ci sono anche bambini che stanno leggendo. Ad ogni modo, il nostro eroe vive nel regno delle tenebre ed è dotati di misteriosi poteri che imparerà ad utilizzare nel corso dell'avventura.
Fushi: l'altro personaggio principale. E' un nobile guerriero senza macchia che viene dal regno della luce. Paladino dell'onestà, della giustizia e della rettitudine morale vi diventerà antipatico dopo i primi quaranta secondi di gioco.
Syuon: una ragazza di 16 anni, originaria della Terra del Fuoco. Ha contatti con una banda di ladri, cui si è unita per alcune "spedizioni".
Sayohime: la sorella di Fushi, dotata di una forte volontà e protteta dal God Of Wisdom.
Kiriha: è la sorella di Kagato (anche se si vergogna a dirlo) nonché un membro della milizia a difesa del villaggio in cui inizia il gioco.
Yu: un ragazzino di 15 anni che viene spesso scambiato per una donna. Yu è un abile cacciatore di mostre e un musicista di grande talento.
Tsukikage: 18 anni, sguardo profondo e mente acuta. Ecco come viene tratteggiata questa donna calma e razionale, dotata di grande intelligenza e senso pratico. Ama segretamente Fushi ma non è chiaro se lui non ricambi o faccia finta di non sapere, in ogni caso ci ha dato un motivo in più per trovarlo antipatico.
Obaba: parente di Kiriha è un membro della casta religiosa del paese.
Kujyaku: uno dei generali più abili dell'intero esercito. Per lui sterminare le orde di mostri è una ragione di vita.

http://www.oldgamesitalia.net/

Lotta dura (e divertente) contro il crimine

Tanner, il protagonista del primo Driver, è probabilmente l'incarnazione (che strano riferirsi ad un personaggio virtuale con questo termine) di tutte le avventurose fantasie degli aspiranti poliziotti a la Miami Vice. Infiltrarsi in un'organizzazione criminale per poi sgominarla è infatti una cosa che sicuramente attrae (in un certo senso...), se poi intorno a questo ci si crea un gioco che è pure divertente, come è stato per Driver, allora i presupposti per un successo ci sono tutti. E infatti così è stato, tanto da far immediatamente mettere al lavoro i Reflections per il seguito, Driver 2, in uscita durante quest'ultima parte del duemila. Il gioco è stato migliorato (sempre che qualcuno di voi pensi che il primo fosse da migliorare) sotto tutti i punti di vista. L'engine del gioco, già ottimo in Driver, è stato rivisto in ogni aspetto, risultando in un gioco ancor più veloce di prima. Le città sono più dettagliate (le macchine sono presenti in numero quasi doppio), e la poco realistica disposizione a squadro delle strade del predecessore ha lasciato spazio a percorsi più aderenti alla realtà, con strade curvate, rampe di accesso alle highways e così via. La seconda, grossa innovazione sta nel fatto che Tanner può ora scendere dall'auto per compiere particolari compiti, come ad esempio chiudere la porta di un garage o semplicemente "prendere in prestito" un'altra macchina. I Reflections hanno scelto di ambientare il gioco in quattro città realmente esistenti: Rio de Janeiro,

Chicago, Las Vegas, e Havana. Il compito di ricreare al meglio le ambientazioni è spettato a quattro team che, spediti nelle suddette località, le hanno girate in lungo e largo per prendere riferimenti e far sì che giocando si ricrei quelle sensazione come di "già vissuto". Un esempio? Beh, nel primo episodio alcuni edifici non importanti si ripetevano lungo le strade, mentre questa volta il team artistico ha deciso che ogni cosa doveva trovarsi dove effettivamente si trova nella realtà. Per di più, nel malaugurato caso che voi vi perdiate, una mappa con indicati i nomi delle strade sarà lì a farvi da guida. Grandioso eh?
Numerose modalità di gioco sono poi state inserite per non farvi rimpiangere il centone una volta finito la normale modalità di gioco, fra cui un paio a due giocatori (in competizione o cooperazione), nonché una cosa tipo guardie e ladri, survival e una corsa in tutta libertà per le varie locazioni. Vi accenno anche che i movimenti delle auto sono qualcosa di assolutamente realistico, che cambieranno al cambiare della mole del veicolo, e che potranno subire danni effettivamente limitanti ai fini della guida. Rubare auto per il momento ve lo sconsiglio, aspettate novembre e potrete farlo in tutta tranquillità con Driver 2.

Il gioco del farmacista

Ancora ritorni per il vecchio Playstation, e questa volta a rifar capolino sulla console grigia (o biancastra, se avete il PSOne) è nientepopodimenoche Mrs. Pac Man, la tonda e gialla consorte dell'uomo tondo e giallo (Dio li fa e poi li accoppia). Per l'occasione si ripresenta in Mrs. Pacman Maze Madness, una specie di remixone del gioco originale ovviamente tutto in grafica poligonale e tutto composto da quadri enormi e labirintici. Questa nuova versione offre 180 livelli, tante belle modalità di gioco gustose e ovviamente l'impossibilità di usare altri tasti che non siano la croce standard dei comandi, perché il titolo originale non aveva bisogno di pulsanti e quindi nemmeno questo li deve usare (non stiamo scherzando, chiedetelo alla Namco).

No, non è un simulatore di volo

E' un arcade infatti, molto veloce e spettacolare. Non ci credete? Il suo titolo è Dropship, e ovviamente si tratta di un gioco per PS2 sviluppato in Inghilterra dalla Sony. Non è un simulatore di volo soprattutto perché avremo anche a che fare con le truppe di terra in quella che si presenta come una guerra epica tra due o più fazioni (meglio rimanere sul generico). Se vi può interessare uscirà verso l'autunno del 2001, il che significa che non è il caso di stazionare ora davanti al softwarivendolo.

Ferrari a spasso

La Acclaim ha abbandonati la licenza Ferrari che aveva acquistato in esclusiva. Questo significa che il titolo che stava sviluppando dedicato alle auto del Cavallino Rampante (titolo che veniva spinto allo scorso ECTS grazie alla presenza di una stupenda 360 giallo Modena in bella mostra allo stand) è stato cancellato, anche se non è detto che riapparirà in una forma differente. Inoltre, la Acclaim doveva originariamente essere il distributore di F355 nel mondo (eccetto che per il Giappone) – a questo punto è probabile che la Sega riuscirà a distribuirlo da sola pagando una modica cifra alla casa di Maranello. O almeno speriamo...

Vivo o morto?

Gli utenti dreamcast si sono divertiti assai quest'estate a confrontare la versione DC con la versione PS2 di Dead or Alive, dato che la release giapponese della versione Sony si è dimostrata inferiore quasi sotto tutti gli aspetti. A questo punto invece potranno cominciare a esultare gli utenti PS2, dato che la versione europea del gioco, intitolata Dead or Alive 2: Hardcore vanta un nuovo engine grafico, nuovi personaggi, nuovi costumi, nuovi livelli, nuove mosse... Un ricco bottino, non trovate? E' anche vero che si mormora che questa nuova versione verrà quindi convertita anche per Dreamcast, il che sta a significare che con tutta probabilità si dovrà ricominciare da capo con le discussioni. Beh, dopotutto non è questo il bello?

Il moto fa bene

E' notizia di questi mesi che il mercato delle moto è in forte ascesa, complice probabilmente la voglia di "sfizi" che si ritrova l'uomo moderno (altrimenti non si spiegherebbe il nuovo segmento delle auto pseudo-sportive tipo Tigra e simili). Com'è come non è, la redazione di Consolemania si è ritrovata ben presto infarcita di amanti delle due ruote (a cominciare dal ganassa Alex e dalla sua Harley) che dovrebbero presto andare in brodo di giuggiole alla vista di MotoGP per PS2 della Namco, un mix tra un arcade e un simulatore (insomma un gioco qualsiasi) che vi permetterà di partecipare al motomondiale e... Beh, non è che ci sia molto da dire. Le foto bene o male parlano da sole.

Questo è il calcio

La Sony torna alla carica del mondo dei giochi di calcio con This is Football 2, atteso per l'inizio del prossimo novembre. La prima release di TIF aveva non pochi pregi dalla sua parte ma soffriva di un'eccessiva semplicità dell'intelligenza artificiale e di un sistema di controllo non esattamente ideale. Dopo mesi di playtest e di panel vari svolti interpellando giocatori di tutto il mondo, la Sony ha messo assieme il seguito mischiando (a parer nostro) degli aspetti molto interessanti presi direttamente da FIFA e da ISS Pro. Il risultato è un ibrido niente male, che dovrebbe poter sorprendere tutti i patiti del genere – nessuno dice che sia il gioco di calcio definitivo (a parte ovviamente i vari tizi Sony) ma vi assicuro che non è davvero il caso di sottovalutarlo. La recensione completa sul prossimo numero.

Georama!

Detto così sembra una di quelle insulse esclamazioni che tanto andavano di moda tra gli inglesi poveri di spirito un sette-otto anni fa, quando si dilettavano a scimmiottare il poverissimo slang delle meste Tartarughe Ninja, che in lingua originale esclamavano "mondo" di qui, "mondo" di là e arrivavano anche a coniare stupende espressioni come "amazorama" (oggi mi sono alzato col piede sbagliato). In ogni caso, Georama è il sistema che Dark Cloud per PS2 userà per generare delle località fotorealistiche che voi dovrete esplorare in lungo e in largo per risolvere una videnda intricatissima. Questo è l'unico elemento trapelato dopo lunghi mesi di appostamenti e indagini, anche perché Dark Cloud è si in fase di sviluppo da parecchio tempo, ma è anche altrettanto lontano dalla sua data di uscita.

Ti stacco le scritte!!

Qualche mesetto fa dovreste aver letto di Vanishing Point nelle anteprime che sono presenti alla fine della rivista. La versione di cui parlo era quella Playstation, mentre adesso si è finalmente visto qualcosa anche della versione per Dreamcast. Al momento della presentazione non era nulla di definitivo (anche se l'uscita a sentire loro è praticamente imminente), ma già si poteva intravedere il potenziale del gioco, che sebbene in beta, non mostrava segni di rallentamento alcuno, implementando comunque dei piacevoli effetti tipo riflessi etc. Vanishing Point sembra voler interessare sia i patiti delle simulazioni che quelli più dediti all'arcade, avendo la possibilità di sfruttare i più semplicistici comandi dei giochi da sala così come quelli ostici di un simulatore che vede l'auto sbandare a destra e a manca. Questa bisogna dire che è un'assoluta novità nell'affollato panorama dei giochi di guida su piattaforma Sega, dato che finora tutti si sono concentrati solo su un genere. Pregevole anche la presenza di condizioni ambientali variabili, e di avversari che avranno comportamenti molto differenti gli uni dagli altri. Chiudiamo la carrellata di features con: negozi presso cui acquistare modifiche varie, licenze dei maggiori costruttori di automobili (BMW, Chrysler, Ford, Lotus...), traffico "intelligente", e una spropositata quantità e qualità di filmati in FMV. Volete di più? Eh ma come siete difficili.

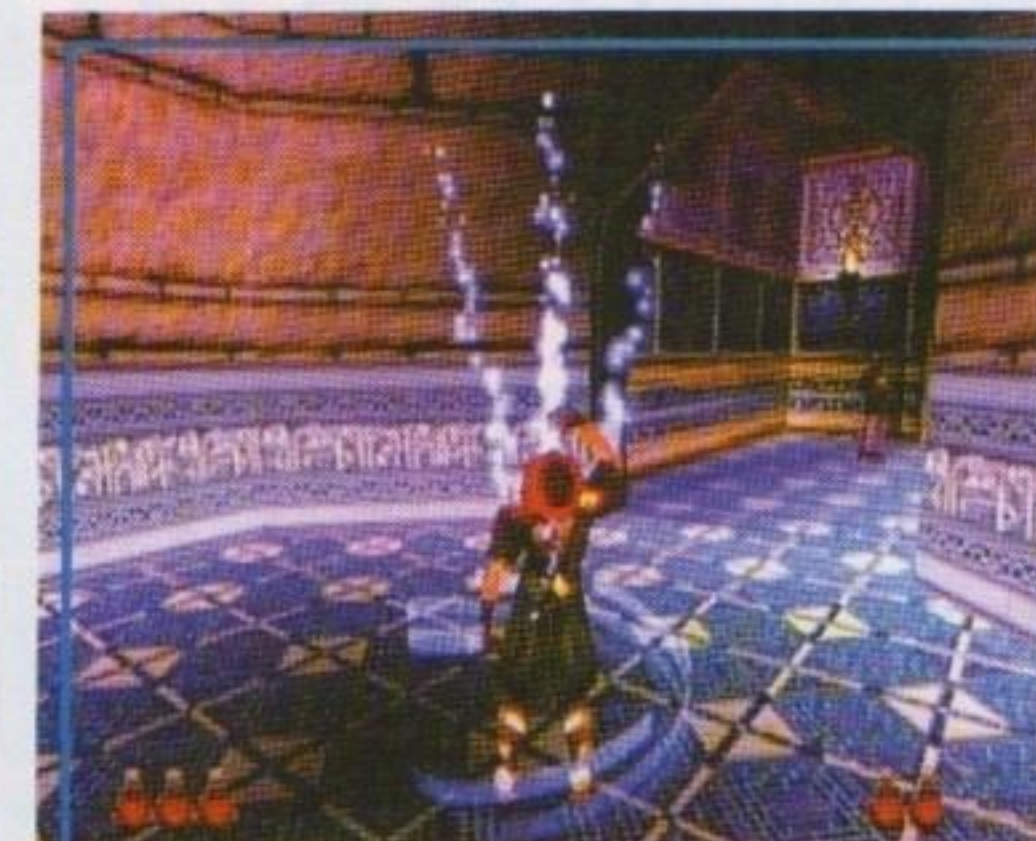
Le hanno levato pure il gioco

Non bastava essersi fatta ridurre il seno per amore (perché poi, a me piaceva così): Pamela Anderson si vede negare anche il videogioco che la Ubisoft stava sviluppando per Dreamcast. Le ragioni sono state attribuite allo scarso mercato della console Sega (eppure a me sembrava che non fosse andata poi tanto male, almeno se facciamo un confronto con il Saturn), per cui V.I.P. (il nome del gioco), concorrente diretto di Tomb Raider & c., è stato messo in lista di attesa a tempo indeterminato. Comunque, se vi accontentate di un minore dettaglio grafico, la versione PSX sembra essere ancora in via di sviluppo.

A.A.A. Macchina da guerra affittasi

Chissà come fanno i mercenari di tutto il mondo a procurarsi il lavoro per portare a casa il pane. Di sicuro quelli che si sono fatti il nome non hanno problemi, ma quelli che decidono di lanciarsi ex novo in questa fruttuosa nonché pericolosa attività? Per quanto possa valere, seguite il mio consiglio: se proprio non potete fare a meno di imbracciare fucili e praticare forellini nei corpi altrui, cercatevi un lavoro normale, e nel tempo libero vi comprate un bel Dreamcast per giocare al nuovo prodotto di Crave, Soldier of Fortune, conversione finalmente in dirittura di arrivo del controverso FPS uscito qualche mese fa per PC. SOF rappresenta in un certo senso l'apice di tutti i discorsi fatti sulla violenza digitale, nel senso che qui invece di limitarla ce ne hanno messo a camionate, il che a tratti risulta fin troppo gratuito ed eccessivo. Comunue sia, in SOF vestirete i panni di un mercenario, John Mullins, chiamato a combattere un'organizzazione criminale che sta creando non pochi problemi con delle testate nucleari rubate. Il vostro compito principale sarà quello di sgominare tale organizzazione, recuperando le quattro cariche, e salvare così il mondo, come tradizione ludica insegna. Dovendo essere sincero con voi, la storia qui sopra è quella del gioco per PC, ma suppongo essendo questa una conversione che sia lo stesso, comprese le caratteristiche principali che voglio illustrarvi. Niente più corpi che cadono a terra indipendentemente da dove vengono colpiti: SOF dispone di un rilevamento su ben ventisei zone del corpo, così se colpite un nemico al braccio, scordatevi di vederlo morire, tutt'al più può cadergli l'arma di mano. Le texture cambieranno dopo essere colpite, quindi via libera a corpi che scappano coperti di sangue, etc., dieci lunge missioni divise in trentuno livelli, animazioni ai limiti del realismo per i nemici con duecento frame per azione. Beh, non ho altro da dirvi. Il gioco per me è stupendo, se questa conversione sarà come deve non dovete fare altro che recarvi in negozio per sganciare il denaro, il resto sarà puro divertimento.

Un flop storico questo qui...

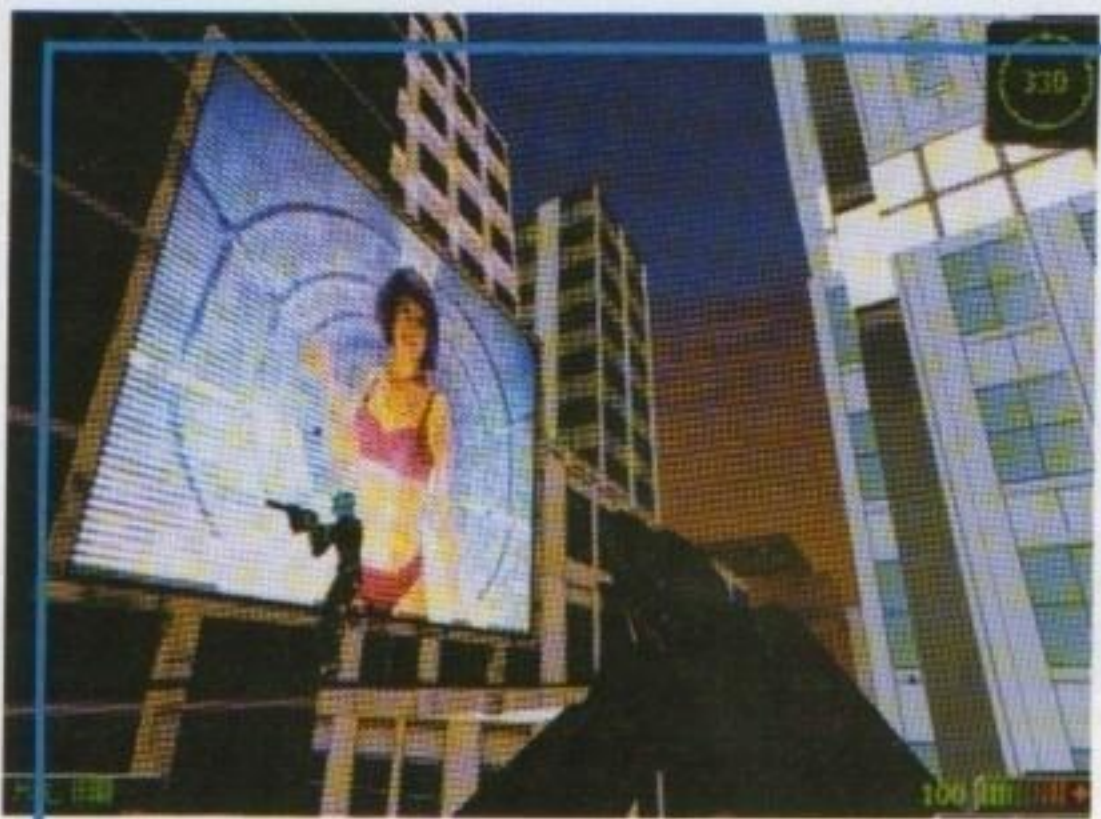
Un certo numero di mesi fa la comunità videoludica con qualche annetto sulle spalle entrò in subbuglio per il ritorno di un gioco che è rimasto scritto negli annali dei videogiochi per la grande innovazione e coinvolgimento provocato. Sto parlando di Prince of Persia, che nelle sue prime due apparizioni fece davvero molto parlare di sè (più il primo che il secondo), così come del resto anche il terzo episodio di cui vi sto parlando. La differenza sta nel fatto che mentre i commenti sui primi due non potevano

che essere entusiastici, per questo Prince of Persia 3D le reazioni sono state piuttosto freddine. Dopo il battesimo su PC, il principe, insieme alla terza dimensione, è pronto a fare il salto nel mondo delle console. Il gioco è praticamente finito, e sembra che sarà graficamente identico alla versione PC, il che è una cosa positiva. Le dolenti note riguardavano infatti alcuni aspetti del gameplay che risultavano alla lunga frustranti e che in questa "Dreamcast version" sono stati oggetto di piccoli aggiustamenti. Il modello di combattimento è stato cambiato (tipo adesso è possibile bere una pozione al volo, senza dover prima fuggire) così come alcuni rompicapo all'interno dei livelli, che adesso risultano molto più scorrevoli e godibili. Un maggior numero di scontri è stato inserito così che il target venga leggermente spostato dall'adventure verso l'arcade, senza tuttavia stravolgere completamente l'idea originale del gioco. La data di uscita prevista è novembre...

L'Arcadia della mia giovinezza

Eternal Arcadia cambia nome. Sega of America ha preferito ribattezzare il gioco Skies of Arcadia, preferendolo a quello proposto dal sottoscritto (è il titolo del box) in omaggio al maestro Matsumoto. In ogni caso, adesso che abbiamo capito che Sega of America non apprezza i miei sforzi e che per questo non gli rivolgerò più la parola, possiamo anche dare un'occhiata a questo interessante RPG per Dreamcast. Skies of Arcadia, la nuova denominazione dovrebbe essere mantenuta dalla versione europea, fin dalle

prime notizie che lo riguardavano, catturò l'attenzione della stampa per la particolare atmosfera che ispiravano le ambientazioni. Navi volanti, isole che galleggiano tra le nuvole, temibili pirati dell'aria, qualunque elemento del gioco ha come comune denominatore il cielo, dove si svolge la quasi totalità dell'azione. Per chi mastica un po' di animazione jappo, il paragone che viene spontaneo è con le opere di Miyazaki, (Laputa, Porco Rosso, Conan, ecc.) dove il volo è sempre un elemento costante e i cieli, un mondo affascinante dove senso di libertà e pace, si fondono a rocambolesche e spettacolari imprese. La trama alla base di SOA, ci presenta Teodora, l'ambiziosa regina di Barua, intenzionata sottomettere tutte le altre nazioni volanti. Per riuscire nel suo intento, Teodora ha creato un esercito di navi da guerra utilizzando il potere delle pietre lunari. Dovete sapere che intorno al pianeta ruoto ben sei lune i cui frammenti, che ciclicamente cadono sulla luna, sono dotati d'incredibili poteri magici e Teodora sa come sfruttarli a dovere. Da qui alla guerra più spietata il passo è breve, e i protagonisti di quest'avventura si troveranno impegnati proprio nel far cessare il conflitto. Come? Ricorrendo al potere di una leggendaria balena Mobys (che fantasia...) che si dice solchi i cieli da millenni. Al contrario di Namco con il suo Khamrai, in Skies of Arcadia la gestione del party avrà un'importanza maggiore dello sviluppo dei singoli personaggi, tant'è vero che tutte le nuove abilità apprese potranno essere utilizzate da ciascun componente. Inoltre sarà possibile, utilizzando le navi volanti, effettuare dei bombardamenti dalla "mappa del mondo" e prepararsi a questi attacchi rinforzando o corazzando i propri mezzi. Insomma, tanta carne al fuoco per questo promettente titolo che potremo gustare a Novembre inoltrato.

La moglie piena e la botte ubriaca...

Ecco forse mi sono confuso un po' col proverbio, però penso di aver reso l'idea. Sicuramente ci saranno fra voi lettori quelli che hanno amato le azioni antiterrorismo tipo Rainbow Six (o tipo Spec Ops), ma che dopo troppe ore di realismo sono tornati all'azione pura di Quake et similia.. Probabilmente voi che vi riconoscete in questo gruppo, fareste bene a tenere d'occhio Shrapnel: Urban Warfare 2025, sempre dei Ripcord (questi si mangiano pane e guerriglia, o forse sono dei militari mancati), che è nato con in mente le sparatorie senza fine dei First Person Shooter tipo Unreal e Quake, utilizzando però le armi attuali. Ora non so se sono io che non ho capito bene quello che c'era sul comunicato, o se sono i ragazzi dei Ripcord a essere scemi, ma come si può ambientare un gioco venticinque anni nel futuro e poi parlare di "armi attuali"? Magari c'hanno la macchina del tempo.... Comunque, anche se certamente sarà presente una modalità a singolo giocatore con minimi elementi di tattica, il vero target del gioco sono i deathmatch all'ultimo sangue, preferibilmente online. Shrapnel supporta infatti il collegamento via internet, e su Dreamcast sono otto i giocatori coinvolgibili in una stessa partita, mentre, questo ve lo dico tanto per farvi arrabbiare, sulla prevista versione PC saranno trentadue. Il resto del gioco però, grafica compresa, dovrebbe rimanere assolutamente identico, ed infatti gli screen shot qui intorno sono proprio della "picchio-version", tanto, secondo loro, non cambia nulla. Ah, senti senti, non vi bastano mitra e granate? I Ripcord sono pronti anche a questo...durante il gioco sarà possibile farsi aiutare da una varietà di veicoli di terra, aria e superficie. Non vi resta che aspettare l'inverno inoltrato (ho scritto "vi" resta per il semplice motivo che io preferisco i titoli a la Rainbow Six a quelli tipo Quake. Sarà perché forse non sono mai stato un mastro col gioco di Id Software?).

Luna Park fai da te

Verso metà novembre, i bambocci giapponesi con le mani sporche di tempura potranno devastare il loro bilancio familiare con Jet Coaster Dream 2. Questo allegro GD per la console Sega è una simulazione di Luna Park alla Sim-qualchecosa, questa volta però prodotto da Bottom Up / Softmax. Lo scopo del gioco è quello di riempire il proprio parco divertimenti con ogni sorta di attrazione, ottenendo così denaro da investire nell'ampliamento e miglioramento delle struttura. In totale ci si potrà sbizzarrire con oltre 60 tipi tra ruote panoramiche, montagne russe e giostre che troveranno posto in dettagliati ambienti 3D. Se vi interessa in Giappone verrà venduto per 5800 Yen (120.000 lira più, lira meno).

Dagli all'alieno invasore!

Proseguono in tutta calma i lavori di Sega per la duplice release di Alien Front Online, previsto per fine anno in versione Dreamcast e Naomi. L'impostazione del gioco pesca a piene mani dal genere degli shooter in soggettiva. Alla guida per proprio mezzo blindato si dovranno annichilire squadroni di alieni inferociti sparsi i vari livelli- città. La caratteristica più interessante di AFO, come ci suggerisce il titolo, è la presenza di una modalità deathmatch che permetterà sia ai giocatori DC che a quelli del cassone da bar di sfidarsi in epici massacri online. La realizzazione tecnica promette davvero bene, più che altro per il robusto motore grafico che dovrebbe tenere insieme il tutto. Quanto ad esplosioni e effetti visivi siamo una buona lunghezza oltre Virtual On, mentre qualità e quantità di oggetti a video dovrebbe toccare il limite massimo ottenibile su DC. Nel complesso l'idea è buona e il gioco niente male, ma non credo che basti mettere un modem nei sistemi da sala giochi per salvare un settore ormai alla fine del suo ciclo vitale.

Armatevi e... telefonate

Sega sta spingendo a tutta manetta su titoli orientati al gioco con online. Con Sony che affila le armi e Nintendo che promette un Game Cube "a tutta Internet", la mamma di Sonic cerca di capitalizzare il suo vantaggio temporale in ogni modo. In quest'ottica si inserisce Ring Age, un nuovo RPG annunciato per il tardo autunno, in cui modalità multigiocatore e in

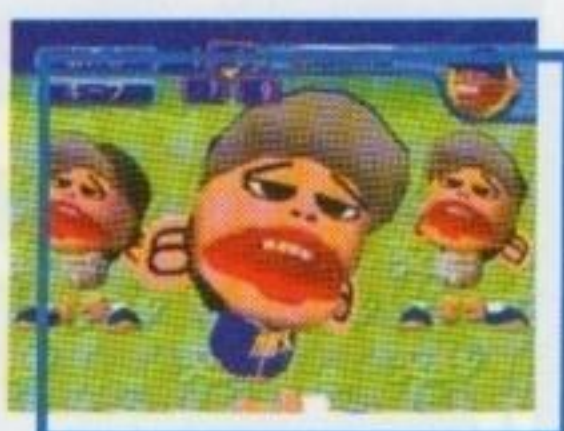
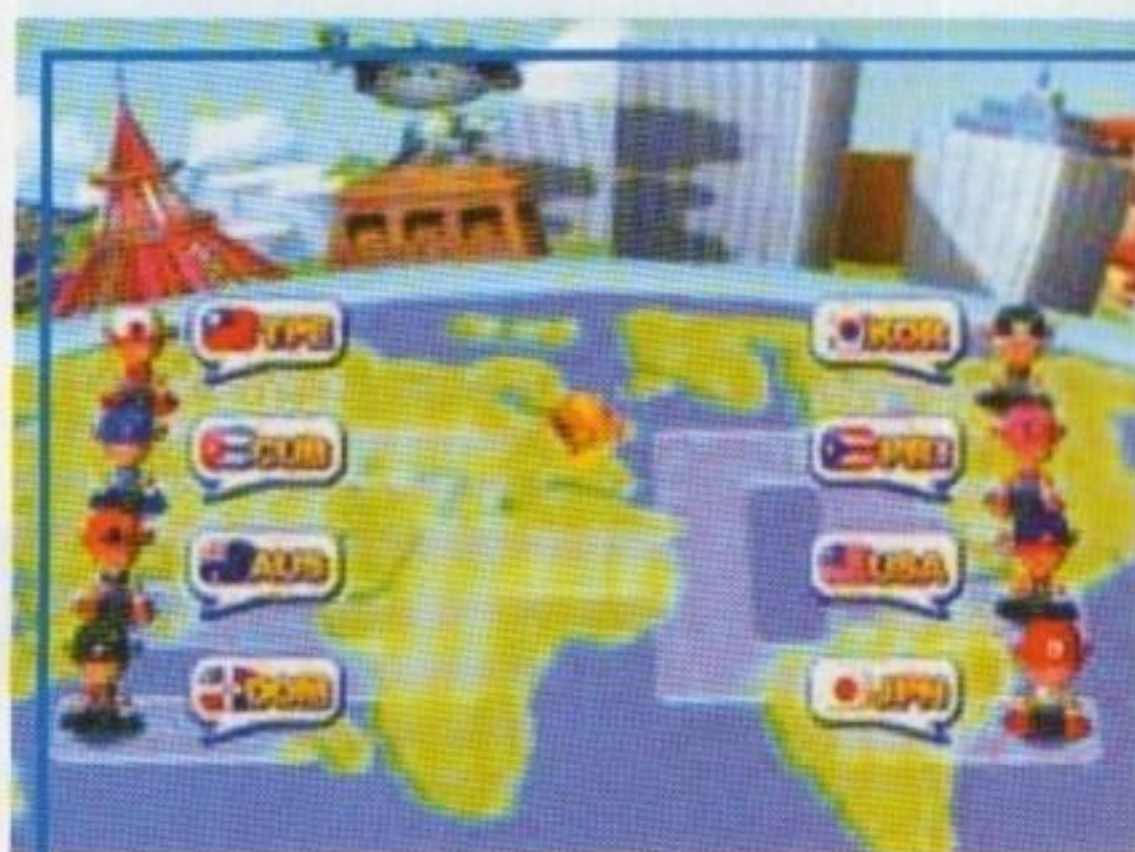
singolo saranno avvicinate il più possibile tra loro. Non è ancora chiaro in quale modo questa fusione sia possibile, lo scopo degli sviluppatori è però quello di creare un gioco bilanciato nelle due componenti e che trovi nella rete il suo naturale complemento. Per ora, il numero dei giocatori che potranno partecipare ad una partita via Internet è di quattro, ma si attendono nuove informazioni a riguardo nei prossimi mesi. Lo stile grafico, come testimoniano le immagini, è molto "cartonoso" con personaggi super deformed e ambientazioni fiabesche, completamente in 3D.

Ancora Dreamcast e Internet

La nuova release del Web Browser per DC potrebbe essere in grado di eseguire applicazioni Java. Sembra che Sega sia in contatto con due aziende del calibro di Planet Web e Sun per valutare la possibilità di incorporare una Java Virtual Machine (il "motore" in grado di fare girare i programmi scritti in Java) nel software di navigazione della console. In questo modo si aprirebbe un duplice fronte di possibilità: il DC visualizzerebbe correttamente le numerose pagine web che ricorrono a questo linguaggio per una maggiore interattività del proprio sito, inoltre molti programmi e utily potranno essere adattati o creati abbastanza velocemente per funzionare correttamente su DC.
Sempre in tema di connettività, Sega renderà nota a giorni la data di commercializzazione (per il solo Giappone, ovviamente) del Cable Modem e del disco fisso per il suo 128 bit. Al contrario di quanto si era pensato in un primo momento, le due periferiche arriveranno sul mercato in due date diverse, con il Cable Modem ad aprire le danze. Agguerrite strategie di marketing o complesso d'inferiorità da PS2? Il dubbio, perfido e arrogante, solletica la mente di molti...

Un sorcio per il Dreamcast

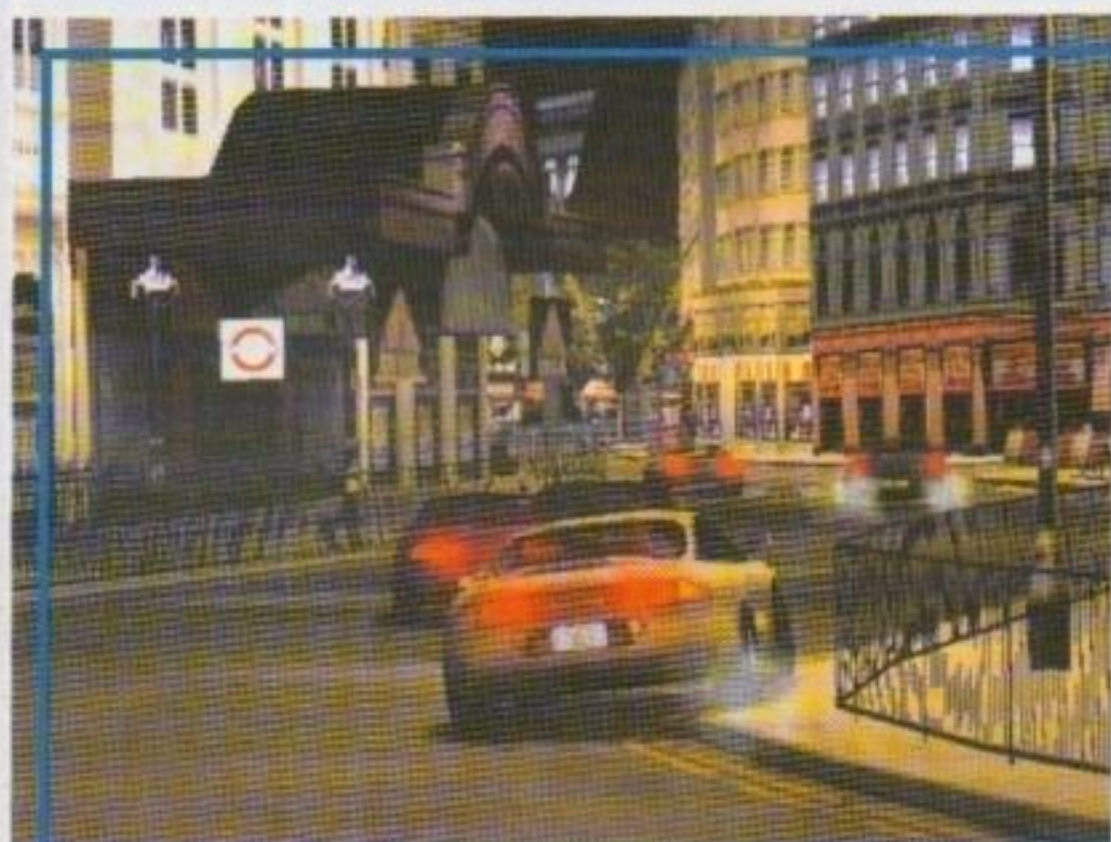
Viste le velleità "internettiane" del Dreamcast non potevano mancare tra gli accessori disponibili un mouse e una tastiera. Il primo abbiamo già avuto modo di provarlo: per essere sinceri non ci ha impressionato favorevolmente, dato che ci è sembrato forse un po' troppo piccolo e abbondantemente impreciso (anche con l'ausilio di un mousepad regolare). A dire il vero il tutto poteva dipendere da una cattiva gestione della rete, dato che l'unico gioco che abbiamo avuto modo di provare con il mouse era proprio Quake 3. In compenso la tastiera ci è sembrata superiore a parecchie schifezze fornite insieme a PC anche blasonati, risultando comoda, robusta e dotata di una buona risposta. Certo, non so quanto potrà essere utile un simile accessorio per Dreamcast, sappiate comunque che esiste e non è niente male.

Sportivi nella rete

Massiccia apertura verso la grande rete anche per gli ultimi due titoli Sega dedicati al baseball. Let's Play In Pro Baseball Team Net e Let's Make More Pro Baseball Team (i due titoli contengono dieci microscopi differenze, scoprite quali), rispettivamente un arcade e un gestionale, daranno la possibilità sia di organizzare partite e tornei on line sia di partecipare a furom o chat sullo sport nazionale nipponico. Come vedete dalle immagini, lo stile grafico si rifà a titoli quali Jikkyu Pro Baseball, con giocatori Super Deformed e stadi, al contrario, realistici e ricci di particolari. Pubblicazione imminente.

Il Dreamcast all'inferno

No, non vi preoccupate la console Sega non è stata scomunicata dalla papa, è solo che il prossimo titolo Capcom per DC avrà un'ambientazione... incandescente. Di solito diffidente verso giochi basati su fumetti o film, Spawn: In the Demons Hand è riuscito a vincere la mia perplessità non solo con la forza visiva delle prime immagini ma anche per la commistione di generi che sono confluiti in questa produzione. Sfruttando i personaggi grotteschi e affascinanti nati dalla penna del grande McFarlane, Capcom ha voluto proporre al giocatore un'esperienza adrenalica e ultra veloce, condita da un impatto grafico di altissimo livello. Prendete Quake III, mettete insieme un manciata di Power Stone, un pizzico di Soul Fighter e condite il tutto con armi devastanti e una pletora di modalità di gioco; ecco quello otterrete è molto simile a ciò che ci aspetta in Spawn: In the Demons Hand. L'impostazione di base, infatti, è quella di uno sparattutto dell'ultima generazione (Q3, UT e via dicendo), ma con visuale in terza persona, alle spalle del proprio avatar. Le arene di gioco saranno suddivise per grandezza, con livelli molto piccoli, quasi claustrofobici affiancati da altri più grandi e decisamente più spettacolari. Aspettatevi di trovare, oltre lo stesso Al Simons, tutti i personaggi più famosi apparsi nel fumetto e alcune delle armi in dotazione a Spawn e compagnia bella, insieme con altri gingilli studiati per l'occasione. L'elenco delle modalità di gioco prevede: Arcade, Boss Attack, Battle Royal, Team Battle e Collection Mode, tutte giocabili sia in single player che on line (fino ad 8 giocatori) sui server Sega. Capcom si è sperticata per esaltare le qualità del motore grafico del gioco; oltre ad un frame rate fermo a 60 fps, ci si potranno gustare light sourcing in tempo reale, texture ad alte definizione e una velocità di gioco impressionante. Presto sui nostri schermi.

L'offensiva Sega

All'ECTS la Sega ha preferito radunare le forze e presentare tutti i tioli in una volta sola nel corso di una presentazione stampa all'interno di un cinema. Di seguito troverete tutti i titoli presentati per Dreamcast, titoli che coprono l'autunno e il prossimo inverno (nonché molto probabilmente anche la primavera, vista la puntualità tipica dei softwarivendoli). Buona lettura...

Metropolis Street Racer

Il gioco di guida più atteso per tutti i possessori di Dreamcast (solo perché non sanno che deve uscire anche una nuova versione di Daytona) appare sempre più spettacolare ed è destinato a vedere la luce il 20 di ottobre. Contrariamente a quanto si poteva credere a causa di alcune foto antiche, MSR non permetterà di correre liberi per il traffico ma ci "costringerà" a scorrazzare per alcuni tracciati chiusi aventi come fondale le vie di Londra, Tokyo e San Francisco. A parte questo, tutto

quello che è stato detto in merito di MSR è vero: è spettacolare, è innovativo (il giocatore guadagna punti per il suo stile di guida e non solo per l'ordine di arrivo) ed è veramente divertente da giocare.

Half Life

Half Life potrà non essere molto noto nel mondo delle console ma è senza dubbio il gioco più giocato online su PC, grazie soprattutto ai numerosi "mod" disponibili e al costante supporto da parte della Valve, la casa che lo ha prodotto. La bella notizia (che comunque tutti già sapevate) è che dovrebbe uscire proprio in questo mese per Dreamcast in una veste molto più spettacolare di quella originale. La conversione per DC promette un numero più alto di poligoni (anche perché Half Life è un gioco di tre anni fa), luci migliorate e soprattutto una modalità a un giocatore completamente rivista dal punto della trama e dei livelli. Avendo giocato l'originale posso confermarvi che probabilmente si tratta di uno dei giochi più belli di tutti i tempi – a questo punto non vi resta che procurarvene una copia insieme a un mouse e a una tastiera (indispensabili)...

Out Trigger

Una specie di Quake 3 visto attraverso l'ottica arcade-deformante della AM2.
Sdrammatizzando la violenza e inserendo alcune armi che avrebbero dovuto fare la loro comparsa anni fa in questi giochi (che mi dite del lanciafiamme, per esempio?) sarà forse possibile infondere nuova linfa vitale nel genere degli FPS? La Sega ci ha abituato a questo e a altro, il che significa che possiamo essere fiduciosi... Tanto abbiamo tempo fino all'anno prossimo prima di poterci mettere le mani su. Come al solito, speriamo che il network Sega esista per allora in modo da sfruttare la modalità multiplayer...

Virtua Tennis

Pur non avendo mai apprezzato il tennis "reale" c'è stato un periodo in cui regolarmente mi giocavo tutte le versioni per computer e console, probabilmente a causa di una qualche forma di perversione. Proprio a causa di questo mio background non ho potuto fare a meno di rimanere di sale davanti a Virtua Tennis, a occhio e croce la versione casalinga più spettacolare che si sia mai vista in circolazione. Uscito all'inizio di settembre (più o meno mentre sto scrivendo queste righe) gode dei pro e dei contro tipici dei giochi di tennis (eccezion fatta forse che per Mario Tennis per N64, ma quello è un titolo un po' strano): piace fin tanto che si è interessati alla disciplina sportiva...

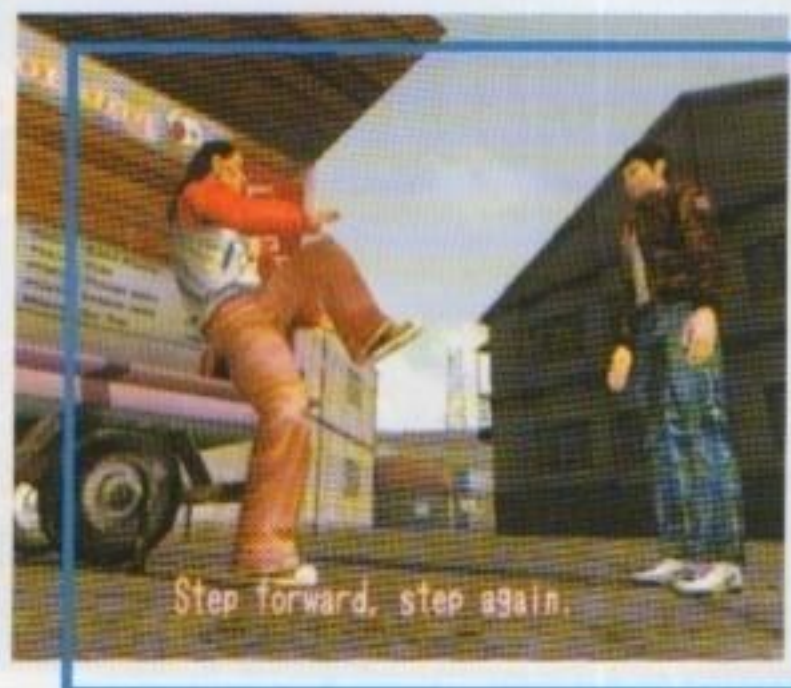
Space Channel 5

Uno dei "rythm game" più originali che si siano mai visti è senza dubbio Space Channel 5, in uscita in questi giorni per DC. Nel caso vi interessasse il genere (non vi interessa? Male, molto male), sappiate che si tratta di un titolo nel quale dovrete coordinale le mosse di un gruppo di ballerini in un'ambientazione futuristica e destreggiandosi con alcuni elementi tipici dei giochi d'avventura (?). I punti forti di Space Channel 5 sono, oltre allo schema di gioco molto divertente, l'incredibile varietà dei personaggi (ce n'è un'ottantina in tutto, tra quelli segreti c'è anche Michael Jackson) e una colonna sonora prodotta da artisti di grido della scena dei club – magari gente che non è famosa da noi, ma comunque discretamente competente nel loro campo.

Sega Extreme Sports

Una volta lo sport estremo era giocare a pallone senza mettere la maglia di lana. Con l'aumento del tasso di spregiudicatezza degli atleti moderni sono state inventate delle discipline molto più pericolose e ardite, come la moscacieca nel campo minato, i gavettoni con l'idrogeno e le gare a chi mangia più Simmenthal. Un gradino più sotto poi troviamo specialità più facili come il base jump (salto col paracadute da una piattaforma fissa), lo speed glide (una specie di deltaplano più pericoloso), il sandboard (come lo snowboard ma sulle discese sabbiose), il bungee jumping e così via. Questa classe di prove è stata riunita nell'imminente ma assai mediocre Sega Extreme Sports, uno strano "gioco di guida" misto che si rifà a tutte le discipline più "giovani e trendy". Abbiamo avuto modo di provare questo ibrido e ci è sembrato originale anche se non particolarmente divertente – c'è da dire che qualche partita è forse poco per giudicarlo, quindi prendete le nostre prime impressioni con le molle...

Shenmue

Ci arrendiamo a questa traslitterazione (leggetevi la posta per ulteriori informazioni) e vi informiamo che il capolavoro di Yu Suzuki sta finalmente per uscire, anche se purtroppo solo in inglese e non tradotto nella nostra bella lingua (cosa che sarebbe stata vista con interesse da non pochi utenti). Il primo dicembre infatti verrà pubblicato in tutta Europa questo bizzarro incrocio tra un film, un'avventura e un gioco di ruolo – se siete affascinati dai giochi atipici, Shenmue è senza dubbio un titolo da provare.

Ready 2 Rumble Boxing Round 2

La boxe non si è mai prestata troppo alle trasposizioni videogiocose, probabilmente perché i programmatori di solito quando mettono assieme un gioco in cui ci si mena le mani tendono a cercare più varietà e spettacolarità. Ready 2 Rumble ha invece dimostrato che era possibile coniugare la leggerezza e la varietà di un gioco arcade con una disciplina così "inquadrata" (si fa per dire) come la boxe grazie ad alcune scelte molto argute. Ecco quindi che la Midway batte il ferro finché è caldo con Ready 2 Rumble Boxing Round 2, sostanzialmente una "nuova versione" del suo predecessore con più personaggi (ben 23, compresi Shaquille O'Neal e Michael Jackson – ancora lui!), una nuova serie di sotto-giochi per gli allenamenti e una rivisitazione della grafica. Il gioco pare essere più o meno lo stesso, ma questo non è necessariamente un difetto...

Jet Set Radio

Il gioco dal look più interessante di tutto l'ECTS era senza dubbio Jet Set Radio, che ha già avuto modo di far parlare di sé per mille motivi. Pare infatti che qualche bigotto (se non erro inglese) si sia lamentato del fatto che i protagonisti del gioco sono a tutti gli effetti dei teppisti che scorrazzano in giro sui rollerblade, sfasciano arredi urbani e "decorano" con la vernice spray tutto quello che viene sottomano. Effettivamente non è un bel comportamento da tenere nella realtà, ma visto che ci sono giochi che propongono modelli ben peggiori non mi sembra davvero il caso di perdere la testa... Anche perché se uno sta a casa a giocare a Jet Grind Radio non può contemporaneamente essere in giro a seminare il panico, non trovate? Rimane il fatto che il gioco della Sega in questione pare essere quantomeno originale, nell'aspetto e nello schema di gioco. Contando che uscirà il 24 di novembre farete in tempo a prenotarlo come regalo di Natale.

Virtua Athlete 2K

Per tutti i patiti dello smanettìo ecco il terzo capitolo della serie Decathlete o Athlete Kings dirsivoglia. Va bene, non è vero, non c'entra nulla, però qui in redazione abbiamo all'epoca sfasciato diversi controller per Saturn giocando con questi titoli ed è con una certa ansia che attendiamo l'avvento di questo Virtua Athlete 2K, se non altro per ricordarci i "bei tempi andati". Che dire: tutti i giochi di smanettìo si assomigliano, tranne quando sono davvero brutti. Speriamo non sia il caso di questo.

Sonic Shuffle

Torna la mascotte Sega (questa volta per "merito" della HudsonSoft) all'inizio del 2001, questa volta per mettere assieme una specie di Mario Party (ops! Non dovrei nominare Mario in queste pagine) nel quale potrete sfidare tre vostri amici in una serie di sotto giochi più o meno irrilevanti. Francamente trovo questi giochi abbastanza inutili, dato che si rivelano divertenti solo in gruppo, e già che si è in tanti si possono fare cose ben più divertenti che non giocare a un gioco di società in versione elettronica (maiali. Che cosa avete pensato?).

Black & White

A furia di arrovellarcisi su, nessun giornalista è riuscito a capire se il futuro titolo dei Lionhead Studios (in uscita nel 2001) sia oltre che geniale anche divertente, ma tant'è. Con Black & White rinverdirete i fasti dei giochi alla Populous, con in più la possibilità di mettere mano direttamente nelle vicende dei poveretti scatenando una specie di mostro gigantesco che dovrà menarsi con la controparte creata dalla divinità avversaria. Non c'è che dire, graficamente non è niente male, ma non sarà troppo ambizioso?

Quake 3 Arena

Un gioco che nell'ambiente PC non ha bisogno di presentazioni. La versione Dreamcast del capolavoro della id è bloccata sui 30 frame al secondo, vanta una qualità delle texture elevatissima, dei fondali più dettagliati della versione originale, nuove mappe e nessun difetto di rilievo. Cosa potrà impedire a Quale 3 di dominare le classifiche di vendita del software Dreamcast? Due elementi: il primo è che giocarlo col pad a livelli accettabili è davvero impossibile (ma esistono tastiera e mouse dedicati, peccato solo che il DC non abbia degli attacchi un po' più diffusi) e il secondo è che giocarlo da soli non rende assolutamente. Quake 3 è ovviamente giocabile online, ma per il momento di network Sega italiani non ce n'è nemmeno l'ombra. Speriamo qualcuno si spicci in tempo per il 10 novembre, data di pubblicazione del titolo.

Sega Worldwide Soccer 2001

Ogni sforzo che non abbia a che fare con il terribile Virtua Striker è bene accetto, soprattutto se arriva dall'apprezzabile serie Worldwide Soccer (che in Giappone ha un altro nome, peccato che al momento mi sfugga). Certo, non è un titolo Konami (che aspettano a pubblicare un Winning Eleven o un perfect Striker?), ma se siete dei calciomani e avete un Dreamcast (leggete "se siete italiani e avete un Dreamcast") potreste compiere atti molto più insensati di mettere le mani su SWC 2001, che risulta spettacolare, onestamente giocabile e completo – incredibile dictu ci sono anche le squadre femminili.

Phantasy Star Online

Altro titolo che sfrutterà appieno (ed esclusivamente) le potenzialità online del Dreamcast. Phantasy Star Online è un sogno ad occhi aperti, un gioco di ruolo talmente bello da sembrare quasi finto. Indipendentemente dall'aspetto grafico (e quello lo potete vedere da voi) Phantasy Star Online offre una trama intricatissima e la possibilità di giocare in 4 contemporaneamente con un sistema di battaglie in tempo reale veramente gagliardo. Phantasy Star è una delle serie da sempre più popolari nell'ambito dei giochi Sega ma ultimamente era un po' finita nell'ombra... Speriamo che questo titolo la faccia definitivamente tornare in auge. In uscita nel 2001.

Headhunter

Se vi è mai balenata per la testa la carriera di cacciatore di taglie, Headhunter potrà fungere per voi da palestra di vita. In questo titolo letteralmente spettacolare (previsto per il 2001) sarete chiamati a vestire i panni di un novello Lorenzo Lamas coi capelli corti che potrà girare per una Los Angeles ricreata abbastanza fedelmente (e ce n'è da ricreare, Los Angeles non è mica piccina) a piedi o in moto risolvendo enigmi, abbattendo malviventi e ammirando l'engine. Anche Headhunter sfrutterà la possibilità del Dreamcast di collegarsi alla rete, ma non per un multiplayer, bensì per semplici funzioni di supporto. C'era scritto, noi ve l'abbiamo detto.

Eighteen Wheeler American Pro Trucker

Di tutti i giochi di guida mai visti questo deve essere il più bizzarro. Se avete visto il coin-op, dominato da un volante gigante in posizione semi-orizzontale, sapete di che sto parlando. Eighteen Wheeler è un simulatore di guida di autoarticolato, realizzato dalla AM2 e assolutamente divertente (oltre che abbastanza inusuale). Alla guida del vostro bestione a diciotto ruote (appunto) dovrete gareggiare contro i vostri "simili" e contro il tempo in quattro città differenti, tentando di consegnare il vostro carico senza ricevere troppi danni per strada. Essendo una conversione di un coin-op Sega ci si poteva aspettare qualche extra, e infatti è stata inserita la competizione del parcheggio, decisamente impegnativa ma divertente. Riuscirà la Sega a bissare il successo di Crazy Taxy?

Gun Valkyrie

La misconosciuta Smilebit apre una nuova strada con questo Gun Valkyrie, dato che si tratterà del primo gioco in assoluto che vi permetterà di utilizzare contemporaneamente il pad e la pistola (e quante mani ho!). Il giocatore si troverà a controllare un qualche genere di fante spaziale vestito con una tuta potenziata (un classico) impegnato a sgominare nemici su nemici. Abbiamo visto il gioco in azione e ci ha fatto una buona impressione, più che altro per l'engine perché l'individuo che ci stava giocando era un incapace totale (perché non assumono gente che ci sappia fare con i giochi per queste occasioni?) e continuava a girare in tondo attorno ai nemici. Che ci volete fare...

Samba De Amigo

Ecco un gioco inusuale. Assolutamente inutile giocato con il pad normale, Samba De Amigo (in uscita l'8 dicembre) è in assoluto il gioco musicale più "storto" che esista per Dreamcast (anche perché la categoria non è che vanti questo grande numero di titoli). Sulla falsariga dei titoli Bemani vi viene uno strumento da suonare... strumento che per l'occasione è rappresentato da una coppia di maracas, che unite a un sensore di posizione spaziale contribuiscono a mettere assieme un gioco a dir poco esilarante. Non troppo vario, se vogliamo, che le cose da fare con le maracas non è che siano tantissime, ma assai curioso e divertente.

La Nintendo alza la testa

Probabilmente il periodo del Nintendo 64, o Ultra 64, è stato quello storicamente più nero per la grande casa di Mario. Non credo che dai tempi dei portatili a cristalli liquidi o del NES a otto bit si siano manifestati una serie di fiaschi così numerosi uno dietro l'altro. Prima la scelta rivelatasi sbagliata delle cartucce, poi tante periferiche che o non hanno mai visto o la luce o i lidi occidentali. Di riflesso le software house considerati i costi non erano proprio entusiaste della piattaforma. Insomma, anche i sassi oramai sanno che se non fosse stato per la serie Pokemon e per il grande successo del GameBoy, che non conosce vecchiaia, probabilmente la Nintendo se la passerebbe discretamente male. Come la fenice però, la casa di Yamauchi risorge dalle ceneri, o meglio, senza voler dire che era oramai defunta, tenta la reazione contro i colpi incessanti di Sony e Sega, e al Nintendo Space World di quest'anno, in molti sono stai concordi sul fatto che la reazione non poteva essere più violenta. Giochi a parte, l'attenzione è stata catalizzata dalla presentazione delle due nuove console, Game Cube e Game Boy Advance, rispettivamente la console da casa più bella esistente e quella portatile tecnologicamente più avanzata. Partiamo dal Cube, che avrete capito altri non è che il famigerato Dolphin, nome che già da tempo i responsabili Nintendo avevano affermato sarebbe stato cambiato in fase di produzione. Qui in giro dovreste vedere le foto e convenire con me che al momento non esistono console più "cool". Intanto già da questa prima serie vi potete scegliere il colore che più vi aggrada, e poi la forma (che a me sembra vagamente ispirata almeno geometricamente, dal nuovo G4 della Apple) è davvero simpaticissima. Tecnicamente non teme confronti con le rivali PS2 e Dreamcast, sebbene si troverà con uno svantaggio temporaneo sul mercato di quasi un anno sulla console Sony e di due su quella Sega.

L'obiettivo che si sono posti i progettisti quando si sono messi al lavoro sul Game Cube, hanno detto gli interessati, non era quello di produrre la macchina più veloce possibile (considerate che, in via teorica, una PS2 muove circa settantacinque milioni di poligoni al secondo, contro i sei - dodici del GameCube), ma una che, comunque molto potente, fosse risultata il più semplice possibile da programmare.
Uno dei difetti mossi all'N64 era infatti proprio la difficoltà di gestione, mentre il successo del Cube risulterà proprio da questa impostazione "programmer-friendly" (questo lo ho appena coniato), che permetterà effetti sbalorditivi con pochissima fatica. Molto entusiasticamente la press release si conclude sostenendo che "il Game Cube porta con se tutto il DNA di Nintendo, e che darà vità a una nuova generazione dell'intrattenimento elettronico sorpassando tutti i concetti attuali: La nuova generazione dell'intrattenimento nel ventunesimo secolo inizia qui"
Di certo non sono stati modesti, ma bisogna dire però che sono partiti piuttosto preparati. Già al momento della presentazione saranno molte le periferiche disponibili, fra cui memory card, modem analogici e a larga banda, controller senza filo e cavi per collegamenti a schermi digitali. Il controller è un riuscito esperimento di ergonomia, almeno a guardarlo, perché più o meno a occhio sembra avere tasti leve perfettamente spaziate e distribuite. Il lato supporti ha visto l'abbandono dell'ormai vetusta e costosa cartuccia in favore di un tipo di CD proprietario: otto centimetri di diametro per un giga e mezzo di capacità. Il drive è costruito dalla Matsushita, che in futuro produrrà apparecchi in grado di leggere i normali DVD e anche i giochi del GameCube, caratteristica questa che invece mancherà alla macchina prodotta da Nintendo, anche in virtù del fatto che la semplice console per giocare non dovrebbe superare i duecento dollari. Il prezzo è infatti un discorso chiave per la società, che rassicura anche sul costo del software, di sicuro molto al di sotto di quello che è successo nel recente passato.

Passiamo quindi all'altra grande star della fiera, il GameBoy Advance. Anche di questa consolina si è scritto molto, arrivando anche a ipotizzare quella che avrebbe potuto essere la forma (arrivandoci in qualche caso molto vicino), e, forse perché le specifiche tecniche già si conoscevano da tempo, quello che ha meravigliato non è solo la forma o, appunto le caratteristiche, quanto la bellezza dei giochi perché, si sa, non sempre una macchina potente è sinonimo di bei giochi. Anche qui niente facili entusiasmi: di metterci le mani sopra se ne parla prima del ventuno marzo del nuovo anno per il mercato giapponese e quattro mesi dopo per quello americano. Il prezzo sarà in linea con quelli a cui ci ha abituato Nintendo, più o meno una novantina di dollari. Anche questa volta però col portatile hanno saltato una cosa importantissima: lo schermo non è retroilluminato, e se da un parte questo sta a significare che le pile dureranno meno significa anche che sarà molto difficile vedere bene lo schermo se non in condizioni ottimali, come accade col Gameboy Color. Il GBA avrà infatti una cosa molto simile a quella dell'attuale GBC, un'unità TFT di produzione Sharp. Altre due ragione addotte dai progettisti alla mancanza di illuminazione è il costo, che sarebbe inevitabilmente lievitato, e la robustezza, dato che una botta di troppo o l'usura potrebbero mettere improvvisamente fine alla vita delle lampade e di conseguenza alle nostre partite. Ok, gli voglio dare ragione, però io non dico niente: i miei Game Gear e Atari Lynx ancora funzionano perfettamente, e non sono usciti proprio ieri...
Qui il discorso compatibilità cambia radicalmente. Dentro al GBA ci potete sbattere di tutto, dai suoi giochi fino a quelli per il primissimo GB. Ah, i giochi, queste meraviglie. Sessanta sono le compagnie che dall'aprile scorso stanno sviluppando per questa piattaforma, e probabilmente i team interni anche da prima. Sul fronte periferiche ci sono grosse novità. Si parte con il cavo link che permette di collegare fino a quattro console, per passare al battery pack (10 ore di gioco continuato con sole due ore di ricarica), fino al collegamento col Game Cube. Certo perché le due creature sono state pensate per essere intimamente collegate, e si con alcuni giochi si potrà addirittura utilizzare il GBA come controller del Cube, poi staccare la spina e continuare a giocare sull'autobus, senza rimpiangere troppo il televisore fra l'altro, un po' per la qualità dello schermo, e un po' per le pazzesche (relativamente a un portatile) capacità grafiche. Se poi avete intenzione di trasferirvi in Giappone, lì sarà disponibile anche un'espansione per collegare il GBA al cellulare, per collegarsi a internet e scaricarsi giochi, aggiornamenti e fare partite in multiplayer.
Giochi allo show se ne sono visti, e guardando le foto in quest'articolo vi renderete conto delle capacità del mostro.

http://www.oldgamesitalia.net/

Gameboy Advance: tutta la verità

Nome ufficiale: GAME BOY ADVANCE
Schermo: TFT da 40.8mm x 61.2mm
Risoluzione massima: 240 x 160 punti
Numero massimo di colori visualizzabili: 32.000
Processori di sistema: CPU RISC a 32 bit + CPU CISC a 8 bit
Memoria: 32 Kbyte di WRAM + 96 Kbyte VRAM (interne alla CPU) e 256 Kbyte WRAM (esterna alla CPU)
Porte di sistema: presa cuffie, presa per cavo link per la connessione di un massimo di 4 GBA tra loro.
Alimentazione: 2 pile AA che garantiscono un'autonomia di circa 15 ore

Consumo elettrico: 0.6W
Dimensioni: 82mm(H) x 144.5(L) x 24.5mm(P)
Peso (senza batterie): 140g
Supporto dati: cartucce della dimensione massima di 256Mbits
Compatibilità: cartucce Game Boy e Game Boy Color

Audace ci piace

Una vera sferzata d'irriverenza e umorismo grottesco è stata infusa da Rare in questo audace progetto. Partito come un clone di Banjio – Kazooie, Conker's Bad Fur Day si è ben presto trasformato in un titolo sarcastico e malato, ai limiti del buon gusto. Niente stelline, note musicali o ammennicoli vari, lo scoiattolino protagonista del gioco, tanto per fare un esempio, acquista nuove capacità ubriacandosi (??) con il contenuto di alcune botti sparse per i livelli o con bonus raccolti in sparatorie a base di nemici bruciati vivi e armi mozzati. Elementi che risaltano in maniera ancora più grottesca di fronte ad una grafica fumettosa e caricaturale, come ci si aspetterebbe in titoli polically correct come il già citato Banjio. Tra le caratteristiche principali, ci sono sicuramente le incredibili espressioni facciali di Conker, spassose e portare all'eccesso, quasi come in un cartone animato, e le numerose modalità multiplayer, tra cui Deathmatch, Team Games e la possibilità di combattere contro gruppo misti bot – umani. Il gioco è stato definito come Actiom-adventure ma è una definzione che sta stretta ad un titolo così fuori dagli schemi e ricco di citazione e influenze, ostentate goliardicamente in più di un'occasione. Pronto per 2001 inoltrato.

Il Gamecube in soldoni

Per i patiti dei numeri, una tabellina da prendere con le molle che "seziona" alcuni aspetti salienti del Gamecube messi accanto a quelli di due console attualmente in commercio (non abbiamo inserito i dati dell'Xbox perché siamo ancora in attesa di ottenere quelli ufficiali). Tenete comunque presente che i numeri non hanno un significato assoluto e alla fine importano i giochi...

	Poligoni al secondo	Frequenza	Memoria	Velocità del trasferimento dati	Capacità del supporto
Gamecube	da 6 a 12 milioni	405MHz	24MB di 1T-SRAM (principale), 16MB di DRAM 100MHz	3.2 GB/sec	mini-DVD, 1.5 GB
PlayStation 2	75 milioni	300Mhz	32MB principale, 4MB di RAM incorporata nel chip grafico	3.2 GB/sec	DVD, 4.7 GB
Dreamcast	3 milioni	200MHz	16MB principale più 8MB Video RAM e 2MB per il sonoro	800MB/sec	CD proprietario da 1GB

La Capcom prende tempo

Dagli allo zombie! Capcom ha ormai deciso in maniera definitiva lo slittamento di Resident Evil 0 su Game Cube, il nuovo sistema Nintendo. La notizia non ci coglie certo impreparati (ne avevamo parlato qualche mese fa), più che altro viene da chiedersi è come Capcom abbia intenzione di modificare il gioco e se il tempo sia sufficiente. Non vorrà mica arriva su Game Cube, console di potenza stratosferica, con un gioco a fondali prerenderizzati e telecamera fissa? Per favore, non scherziamo.

Il tennis
come non lo avete mai giocato

Anche se con ogni probabilità troverete la recensione completa di Mario Tennis sul prossimo numero di CM, non possiamo esimerci dal dedicare anche solo qualche riga a un gioco che, prima ancora della sua uscita, è già un successo. Camelot ha infatti riproposto in ambito tennistico quanto fatto per il grandioso Mario Golf: una grafica coloratissima, in pieno stile Mario 64, tutti i personaggi più noti del panorama Nintendo e un realismo amalgamato sapientemente ad una giocabilità di prim'ordine. Mario Tennis, come il suo predecessore, presenterà una forte apertura verso il multiplayer con numerose modalità dedicate agli incontri fra più giocatori (per un massimo di quattro). Al single player, oltre che tutorial e allenamento, è affidato anche il compito di sbloccare le dozzine di personaggi segreti, ognuno con caratteristiche (velocità, forza, ecc.) determinate. Viene da chiedersi quale sarà il prossimo sport in cui Mario e compagnia bella si cimenteranno. Che ne dite di Mario Bocce (ovviamente con la principessa protagonista assoluta) o di Mario Corsa Coi Sacchi?

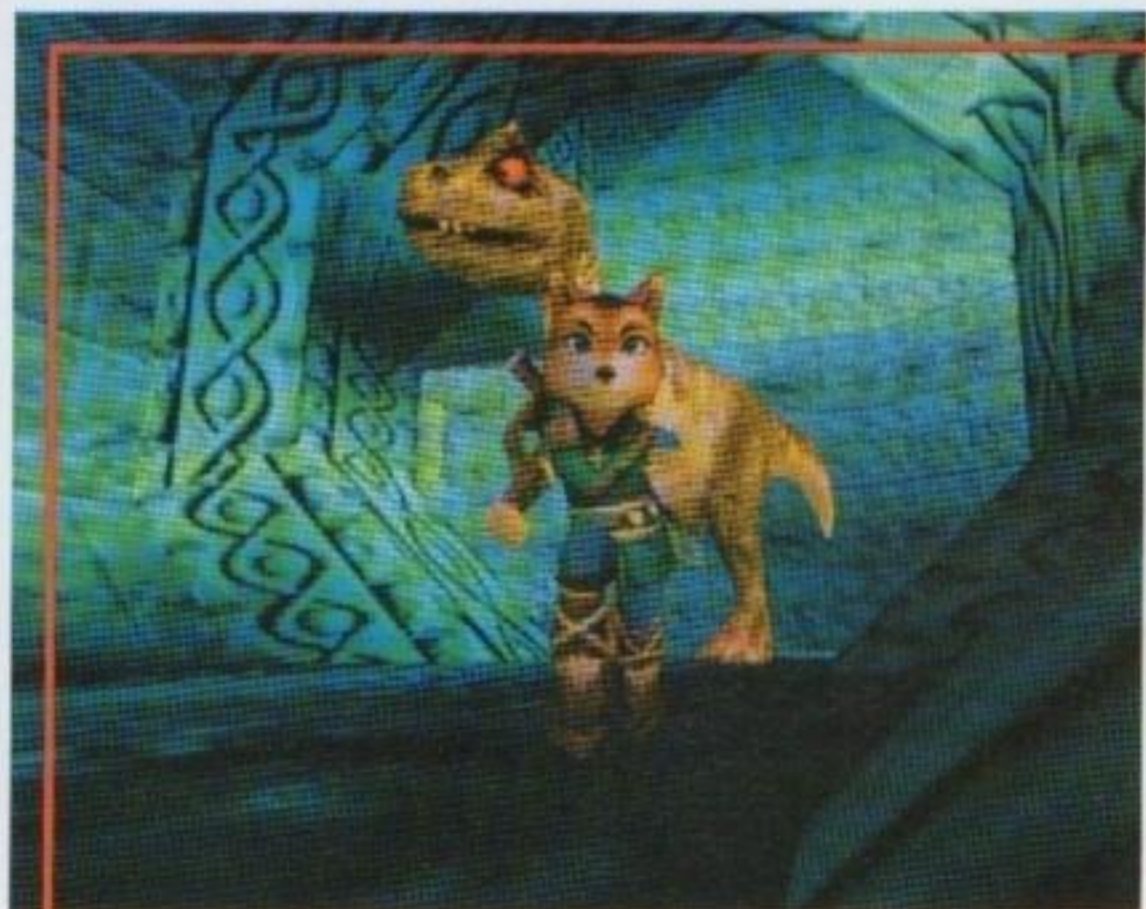
C'è vita
oltre Mario Kart?

Mario Kart è la Settimana Enigmistica dei videogame; vanta innumerevoli tentativi d'imitazione, nessuno dei quali è però riuscito a strappargli il titolo di migliore kart game. Questa volta ci prova Rare con la simpatia dei personaggi Disney e una struttura di gioco convincente anche se non certo originale. Quanto ai primi, ritroveremo impegnati in avvincenti sfide, Topolino, Minnie, Paperino, Paperina, Pippo, impegnati a salvare Pluto rapito dal cattivone di turno. In Mickey Speedway non mancheranno, ovviamente, le solite tonnellate di bonus, armi e quant'altro vi possa tornare utile per inferire sui compagni di gioco. La spettacolarità delle gare dovrebbe essere fuori discussione visto che, oltre all'approvazione di Disney sui modelli digitali dei personaggi, sullo schermo non mancheranno mai azione e coreografici sorpasso a suon di bonus e power up. Le modalità di gioco, troveranno la loro massima espressione nel Grand Prix, attraverso il quale si potranno sbloccare armi e personaggi segrete, come tradizione insegna. La release date è imminente, per cui vi rimando alla recensione completa per ulteriori informazioni e per scoprire se davvero Mario Kart ha davvero trovato un degno rivale.

Eternal Darkness:
a che punto siamo

Parecchio indietro direi! Dallo scorso E3 a questo ECTS le immagini a disposizione sono ancora le stesse, e la mancanza di una conferma ufficiale al 17 febbraio 2001 (dopo che quella del 31 ottobre 2000 era già saltata), come release date, non ci tranquillizzano certo. Eppure, nonostante tutto, Eternal Darkness rimane saldamente in testa alla lista dei videogame su cui non vediamo l'ora di mettere le mani. Se, infatti, credevate che Resident Evil 2 su N64 potesse rimanere un caso isolato, vi sbagliavate di grosso. ET si presenta a tutti gli effetti come un titolo destinato ad un pubblico adulto, con mostri orripilanti, spargimenti di sangue e una tetra e cupa atmosfera orrorifica. Il titolo dei Silicon Knights però non si ferma certo qui, quanto ad innovazioni e originalità. In una cartucciona da ben 512Mbit (lo stesso formato di RE2), i programmatori dovranno stivare un survival horror completamente in 3D, con telecamere mobili, supporto per alta risoluzione, due ore abbondanti di parlata digitalizzato e texture realizzate con cura maniacale. E che dire della grafica del gioco e delle animazioni? Qualcosa di veramente fuori standard per definizione e nitidezza, un vero spettacolo. Affascinante anche la trama del gioco, che si svilupperà lungo un arco di tempo di oltre 2000 anni, mettendovi nei panni di 13 personaggi (alla faccia!) nei momenti più tetri di questo periodo. Mettendo insieme una tessera alla volta, potrete così scoprire come il filo conduttore di tutte queste vicende sia una misteriosa razza aliena che abitava la terra prima dell'uomo, ed ora decisa a riprendere il controllo del pianeta dopo un esilio forzato nelle profondità del pianeta. Prima di arrivare a questa scoperta dovrete però vedervela con un monaco alle prese con gli orrori dell'Inquisizione, un cavaliere medioevale alle prese con castelli stregati e l'Insanity Meter, un indicatore che mostrerà lo stato mentale del vostro personaggio, costantemente sull'orlo della pazzia per gli angoscianti avvenimenti di cui sarà testimone. Attendiamo fiduciosi, se gli sviluppatori riusciranno a completare il loro progetto, presto la parola terrore avrà un nuovo sinonimo, Eternal Darkness.

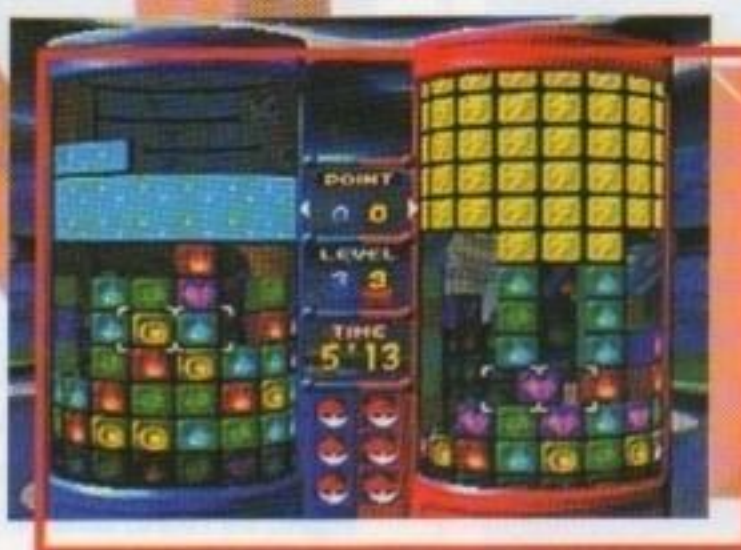
Dinosauro è bello

Ancora nessuna data precisa è stata fatta per Dinosaur Planet, uno dei più promettenti titoli in lavorazione da Rare. Difficile restringere DP in un genere di appartenenze ben preciso, la storia lascia spazio a molte possibilità e l'ambientazione, suggestiva ed affascinante, sembra in grado di adattarsi a un gameplay molto libero in cui azione, enigmi e avventura si alterneranno sui nostri schermi. Nei panni di Sabre e Krystal, il giocatore dovrà sconfiggere una forza malvagia che minaccia di distruggere non solo il Pianeta dei Dinosauri ma persino l'intero universo. Su questa trama, in vero molto stereotipata, Rare ha innestato diversi elementi di grande fascino. I due protagonisti (dall'aspetto di volpacchiotti antropomorfi) saranno accompagnati nelle loro avventure da due piccoli sauri, Kyte, la giovane principessa degli pterodattili, e Tricky, un cucciolo di triceratopo. Come sempre, Rare tenterà di stupirci con effetti speciali degni della sua fama; oltre 50 personaggi con cui interagire, incredibili ambienti 3D ultradettagliati, condizioni atmosferiche variabili e un sistema di alternanza giorno/notte (che fa molto Zelda....). Sfruttando l'espansione di memoria, senza la quale non si potrà giocare, DP vanterà un impatto grafico eccezionale con un level design in grado di competere con tutti i più nomi del panorama videoludico. Sfruttando il raffinato sistema audio di Jet Force Gemini, DP potrà contare sul supporto per sistemi Dolby Surround, in grado di rendere giustizia alla maestosa colonna sonora e alle svariate ore di parlato digitalizzato. Queste ultime, tra l'altro, saranno sincronizzate con le animazioni facciali dei personaggi, per aumentare ancora di più il realismo e il coinvolgimento. Godetevi le immagini e sperate che il generico 2001 di Rare, si concretizzi al più presto in una data certa.

Una piccola grande Joanna

Non poteva certo mancare la versione Game Boy di Perfect Dark, sparatutto tra i più spettacolari mai apparsi su N64. Nelle sue avventure per GBC, seguiremo Joanna Dark nella parte finale del suo addestramento fino all'incursione (e relative, sconvolgenti rivelazioni) all'interno del Carrington Institute. Per quest'importante conversione Rare ha creato nuovi livelli e missioni, oltre ad una serie di sotto giochi ed enigmi studiati per l'occasione. Gli sviluppatori non si sono certo fatti impressionare dalla minore potenza di calcolo del GBC, Perfect Dark GB sfoggia una grafica di tutto rispetto, con personaggi dettagliati e di generose dimensioni, oltre a livelli realizzati al fine di agevolare uno stile di gioco veloce e senza sosta. Impreziosiscono il prodotto alcune animazioni che collegano tra loro le missioni e l'inserimento di una buona dose di parlato digitalizzato. Immancabile, visto la superba implementazione su N64, la presenza di alcune modalità di gioco a due via GameLink o porta infrarossi, dedicate a chi proprio non riesce a rinunciare ad un bel deathmatch anche lontano da casa.

Pokémon, Pokémon, Pokémon

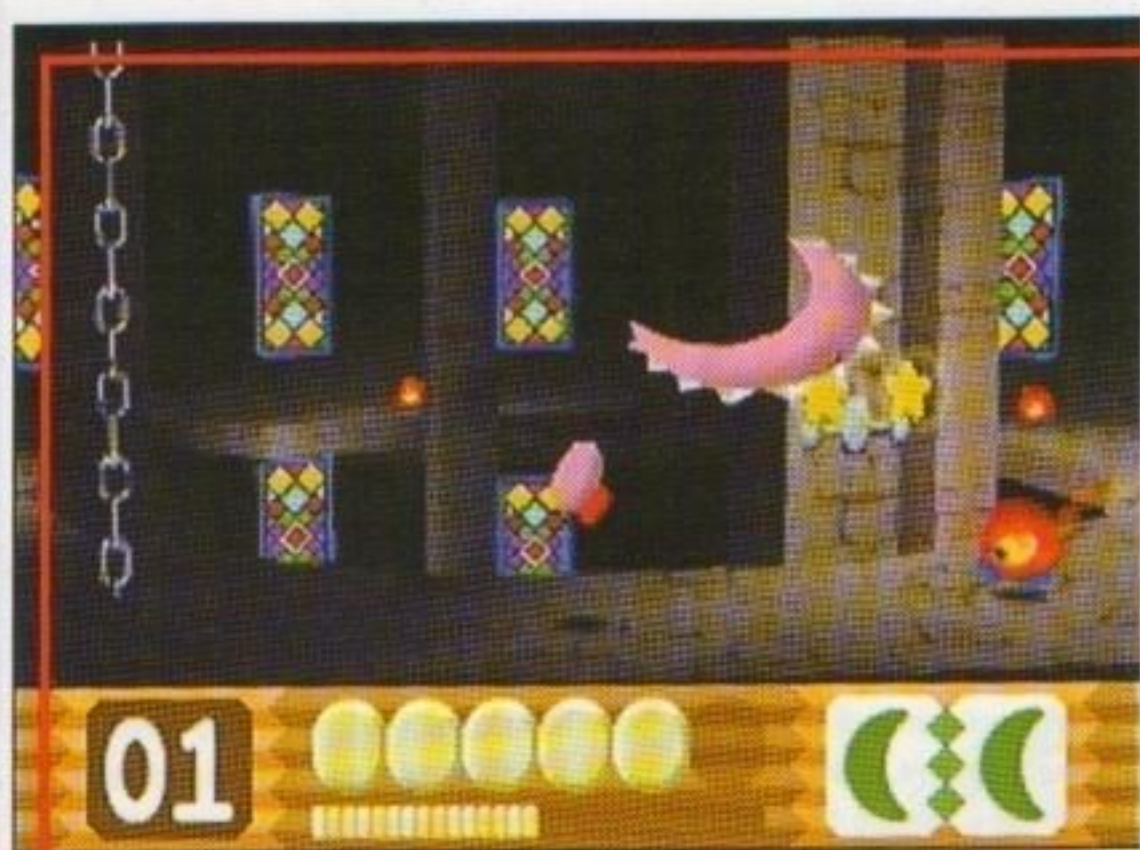
L'ECTS, per tutti i fan dei Pokémon, ha portato ben poche novità ma tante gradite conferme. Nintendo ha colto l'occasione per diffondere i primi dati di vendita su Pokémon Giallo, diventato già campione d'incassi, con oltre un milione di copie venduto nei primi sei giorni di commercializzazione. Un record stratosferico, mai registrato prima in Europa, e che si va ad aggiungere a quello fatto registrare da Blu e Rosso, con oltre sei milioni di cartucce vendute dall'Ottobre '99. Da qui a Natale ci aspetta una nuova ondata di titoli dedicati a Pikachu e compagni, già presenti sul mercato USA e JAP da qualche tempo e che vi abbiamo presentato nello speciale Pokémon del numero di Giugno.

Per quanto riguarda i titoli Game Boy – Game Boy Color, i primi due titoli in arrivo sono Pokémon Pinball e il Trading Card Game elettronico. Il primo ripropone le caratteristiche principali di Blu e Rosso (150 Pokémon da catturare, evoluzione dei mostrilli, Pokéball e viadicendo) in un flipper a due tavoli, in cui si dovranno colpire alcuni oggetti secondo precise sequenze per far apparire i Pokémon e poterli così catturare. Il Trading Card Game, atteso per metà Dicembre, è la fedele trasposizione del gioco di carte collezionabili della Wizard of The Coast. In America ha riscosso un successo spropositato che, non è difficile immaginarlo, sarà bissato anche in Europa. Punti di forza del gioco, sono la possibilità di creare più mazzi e salvarli nella EEPROM della cartuccia, una modalità single player che assicura una longevità di tutto rispetto ma soprattutto la possibilità di sfidarsi via cavo link e vincere così alcune carte dell'avversario. Molto, molto più avanti anche in Europa arriveranno Pokémon Gold e Silver, attesi in USA per il 16 Ottobre, i due nuovi titoli faranno il loro trionfale ingresso nel Vecchio Continente solo in occasione

della Pasqua 2001. Gold e Silver, lo ricordiamo, porteranno il numero dei Pokèmon a 250, con l'aggiunta di 100 nuovi mostrilli, due nuove specie e una marea di gadget da vero intenditore. Grazie a una batteria interna, nel gioco si avrà l'alternarsi di giorno e notte, elemento che influirà non solo sullo sviluppo dell'avventura ma anche sulla cattura di alcuni esemplari che si potranno incontrare solo in determinare ore del giorno e della notte.

Il 64bit Nintendo, in occasione del Natale, sarà vestito a festa. Dal 15 settembre verrà commercializzazione una versione speciale della console, ribattezzata Pikachu N64, dedicata al più famoso dei Pokèmon. La console, di colore blu e giallo, ha un grosso Pikachu in rilievo nella parte destra con il piedino destra come tasto di accensione e la guance a sostituire il led che indica l'operatività del sistema. In tema Pokémon anche tasto reset, sostituito da un Pokéball, e il pad, della stessa livrea della console e con il marchio Pokémon in bella vista. La versione "a tutto Pokémon" del N64 è il giusto complemento per Pokémon Snap, la cui vendita inizierà in contemporanea con la console Pikachu N64. Come ci suggerisce il titolo, in Snap, il giocatore non dovrà catturare i Pokémon ma dimostrare le sue capacità di fotografo provetto. Chiamati sull'Isola Pokémon dal Prof Oak, si dovranno immortalare con la propria macchina tutte e 60 le specie di Pokémon che vivono sull'isola. Alcuni Pokémon non si negheranno ad uno scatto ma per altri, si dovrà ricorrere a qualsiasi mezzo, dal Pokéflauto nel caso di Snorlax fino a cibo per gli esemplari più golosi. Gli scatti migliori saranno sottoposti ad Oak e potranno anche essere salvati in un album fotografico personale. A 2001 inoltrato farà la sua apparizione anche Pokémon Puzzle League, una sorta di Tetris con protagonisti i Pokémon. Ad essere più precisi, il paragone corretto è con quel trionfo di giocabilità e divertimento di Super Puzzle Fighter II Turbo, che difficilmente PPL riuscirà ad eguagliare. Ad ogni modo, saranno presenti numerosi personaggi e schemi bonus che saranno sbloccati completando più volte le modalità per il gioco in singolo. Anche in questo caso, si potranno realizzare combinazioni di gemme per sommergere l'avversario, mentre le sfide potranno si disputeranno in schemi sia 2D che 3D.

Non di soli Pokémon *vive Nintendo*

In Giappone, dove il gioco è in vendita da qualche mese, il simpatico batuffolotto rosa ha riscosso un successo strepitoso. Kirby 64, con la sua simpatia, è riuscito a scalare le classifiche nipponiche con una velocità incredibile e con la stessa Famitsu che gli ha riservato commenti e valutazioni a dir poco lusinghieri. L'impostazione di Kirby 64: The Crystal Shards è, a prima vista abbastanza tradizionale, il piccolo

gestire livelli molto caratteristici e dotati di un look allegro e spensierato, proprio come vuole essere il gioco. Il riscorso al 3D non faccia pensare ad un clone di Super Mario 64, anzi; nel gioco, livelli a

Kirby caracolla in giro per lo schermo, saltando per ogni dove alla ricerca di bonus o dei cristalli che gli serviranno per salvare un fatina in difficoltà. Kirby è però dotato di una capacità molto particolare, può, infatti "clonare" i propri avversari acquisendone gli attacchi, oltre a quella di trasformarsi in vari oggetti. Combinando insieme questa caratteristiche, si otterranno nuove abilità che si riveleranno fondamentali per il superamento di determinati passaggi. Rispetto ai precedenti titoli dedicati al pacioccoso Kirby, The Crystal Shard utilizzerà un motore grafico 3D, incaricato di

scorrimento orizzontale si alterneranno ad altri con inquadratura dall'alto, secondo una sapiente gestione delle telecamere che potranno comunque essere impostate a piacere dal giocatore. Purtroppo per noi una versione PAL è attesa non prima di metà 2001.

Collezione autunno *inverno Nintendo 64*

Un periodo denso di appuntamenti importanti si profila nei mesi che ci condurranno al Natale. Con una sfilza di titoloni Nintendo vuole lasciare un buon ricordo del nero 64bit, nonché mettere a disposizione del suo pubblico provviste sufficienti per tirare avanti fino a Game Cube e GBA. Tra le proposte Nintendo, oltre ai videogame, arriverà sugli scaffali europei anche Pikachu N64, una versione "a tutto Pokémon" della console, leggermente più grande (qualche centimetro, niente di che) ma invariata quanto a struttura interna.

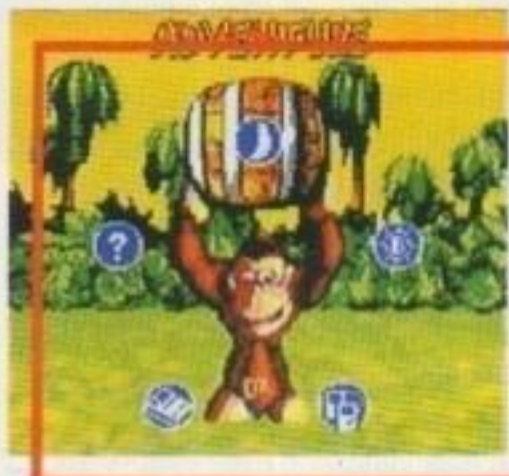
Pokémon Snap	15 settembre
Pikachu N64	15 settembre
Mario Party 2	13 ottobre
Mario Tennis	3 novembre
Legend of Zelda: Majora's Mask	17 novembre
Mickey's Speedway	24 novembre

Chi va piano, va sano.... *e arriva ultimo*

Left Field non ha mai nascosto di voler raggiungere con Excitebike 64 lo stato dell'arte in fatto di gare motocross. L'attacco al vertice del genere è stato portato con argomenti schiaccianti contro cui la concorrenza non ha potuto opporsi in alcun modo. In Excitebike 64 si potrà correre su 20 tracciati, suddivisi in sei stadi e diverse ambientazioni esterne, tutte molto dettagliate. Un grande sforzo è stato fatto anche nel realismo delle animazioni e del modello fisico; i movimenti del pilota sono fluidi e convincenti, ma ancora di più lo sono salti (con relative acrobazie), incidenti e guidabilità del mezzo. Grazie all'espansione il gioco si avvale di un alta risoluzione molto spettacolare e, cosa più importante, caratterizzata da una fluidità senza incertezza. La longevità del prodotto è garantita da diverse opzioni di gioco; oltre alle classiche modalità Excitebike 64 mette a disposizione del giocatore una nutrita schiera di bolidi da provare, la versione originale del gioco per NES e un editor di tracciati. I giocatori americani hanno già potuto mettere le mani su Excitebike 64 qualche mese addietro mentre a noi poveri Europei, se petrolio e moneta unica non troveranno un nuovo equilibrio, sarà paracadutato sulle città insieme agli aiuti umanitari delle nazioni unite nel corso del prossimo anno.

http://www.oldgamesitalia.net/

Vivere... di banane

Grandissimo porting di un titolo che definire storico è riduttivo. Rare promette di farci ritrovare sul portatile Nintendo le stesse sensazioni, il medesimo gameplay adrenalinico della mai dimenticata versione SNES. I livelli dell'originale ci saranno tutti, con l'aggiunta di alcuni nuovi di zecca mentre anche il gameplay sarà arricchito con alcune novità. Aspettatevi pure una vera e propria parata di tutte le star apparse nei titoli della serie Donkey Kong, come Diddy, Funky, Crany e Candy; insomma una vera e propria riunione di famiglia. Neanche a dirlo DK potrà contare sull'aiuto di moltissimo amici (Rambi il rinoceronte, Winki la rana, ecc.), indispensabili per superare determinati passaggi. Collegando tra loro due console, si avrà accesso ad una modalità bonus per sfidare un altro giocatore, mentre i fortunati possessori di una GB Printer potranno stampare una serie di stickers da collezione con i personaggi del gioco.

Presto che è tardi!

Uscito negli USA ad inizio estate, la conversione del celebre RTS per picchio si è fatta attendere parecchio. Dopo lunghi periodi di silenzio che facevano temere il peggio, StarCraft64 ha raggiunto gli scaffali statunitensi e si prepara, in tutta calma, anche al suo debutto europeo. La trasposizione del gioco PC è quanto mai fedele, anche in StarCraft64 ci troveremo alle prese

con tre razze diverse (Zerg, Terran e Protos) ormai pronte a contendersi il dominio dei vari sistemi stellari in una devastante guerra all'ultimo sangue. Chi ha avuto modo di provare la versione USA è rimasto positivamente impressionato dalla grafica, identica a quella PC, ma soprattutto di come il sistema di controllo si sia rivelato efficace e preciso. Gli strategici in tempo reale non hanno mai attecchito bene su console, ma questo StarCraft64 potrebbe essere una buona scusa per avvicinarsi ad un genere molto interessante e coinvolgente, in cui capacità tattica e prontezza di riflessi sono le armi migliori con cui ottenere la vittoria.

Squadra che vince... *si separa*

Un trittico a dir poco esplosivo quello composto da Dinosaur Planet, Conker's Bad Fur Day e lo straordinario seguito di Banjio – Kazooie. Per quanto riguarda quest'ultimo, ormai ad uno stadio avanzato di sviluppo, siamo in grado di fornirvi un quadro completo delle sue caratteristiche. Come prima cosa i nostri due eroi, saranno di nuovo alle prese con la perfida Gruntilda, che dopo essere stata scartata nel provino per The Witch Blair Project 2, è tornata ancora più inferocita che mai. Grande novità nel gameplay, anche se la notizia circolava da parecchio, ora Banjio e Kazooie potranno separarsi e agire da soli, trasformarsi in diversi personaggi o prenderne il controllo, come nel caso di Mumbo Jumbo. Il gioco promette 8 nuovi mondi farciti con una dose ancora maggiore di enigmi, una superficie esplorabile più ampia, 10 boss di fine livello e ben 40 abilità a disposizione dei due protagonisti. Il compito di mostrarci, in tutto il loro splendore, i livelli creati da Rare è affidato ad una versione potenziata dell'engine poligonale di Banjio – Kazooie. Tra le caratteristiche salienti vanno menzionati le nuove, e ancora più dettagliate, texture, un frame rate impeccabile, il supporto per il formato 16:9 e un'implementazione notevole di illuminazione in real-time ed effetti speciali vari (trasparenze, esplosioni, ecc.). Il numero dei personaggi, tra nuovi arrivi e gradite conferme, è salito alla considerevole cifra di 125, molti dei quali faranno la loro apparizione anche nella modalità multiplayer. Eh sì, bella gente, in Banjio - Tooie troverete la bellezza di 10 possibilità di gioco in gruppo, tra tutte una menzione speciale è per quella denominata "Bottles' Revenge", uno sparatutto in soggettiva a base di uova. Grande innovazione, dunque, ma anche tante conferme per un platform che, senza perdere l'ironia e la freschezza con cui ci aveva conquistati, si appresta a scalare i vertici del genere platform 3D.

Game Boy Color *L'anno che verrà*

Nuova veste grafica anche per il portatile più famoso del mondo. Nei prossimi mesi, insieme ai titoli che trovate qui sotto, faranno il loro debutto sul mercato anche nuove colorazioni molto "cool", trasparenti o a tinte sgargianti, davvero molto lontane dalla "mattonella" grigiastra dei primi sistemi.

Perfect Dark	1 settembre
Pokémon Pinball	6 ottobre
Donkey Kong Country	17 novembre
Pokémon Trading Card Game	15 dicembre

DIFFERENTI FORME DI ADRENALINA

Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (Va) - Tel. 0331 226900 - Fax

http://www.oldgamesitalia.net/

Da Xbox a... Xbox?

Il 20 settembre la Microsoft ha ufficialmente confermato il nome della sua console e ha anche presentato alla stampa il logo della stessa. Come potete vedere si tratta di una X formata da alcuni lembi bianchi che si sollevano, è lecito supporre che sia anche il frame finale di una qualche animazione che potremo ammirare durante il boot della console o qualcosa di simile – è una cosa facilmente intuibile anche viste le animazioni del sito ufficiale (www.xbox.com). Il nome è appunto rimasto identico, nonostante alcune voci suggerissero un cambio in Raven, che è invece il nome della ragazza vista nel famoso demo del robottone che balla. Evidentemente, lo sforzo fatto dalla Microsoft per spingere le quattro lettere verdi nella testa degli utenti è risultato così efficace da indurli a non cambiare nulla.

TM

XBOX TM

Sei un pezzo grosso?
E io ti arresto

Come tutti saprete la futura creatura di Microsoft, l'X-Box, si appoggerà su un chip video prodotto da nVidia, nome di spicco degli acceleratori grafici per PC. L'evento che ha fatto parlare tutta Silicon Valley è stato l'arresto di un ingegnere grafico di nVidia, Manu B. Shrivastava, che, saputo dell'alleanza fra la sua azienda e Microsoft, ha acquistato una certa quantità di azioni per trentamila dollari, rivendute poi, quando l'annuncio è diventato ufficiale, per la sciocchezza di quattrocentocinquantamila bigliettoni. La ragione dell'arresto? Le autorità sembrano non voler far sfruttare le posizioni privilegiate dei dipendenti di Silicon Valley, che, ovviamente, hanno accesso alle informazioni con un discreto anticipo,

Spyro su Xbox?

Non stiamo parlando del terzo titolo della serie, del quale dovreste trovare una preview su questo stesso numero, bensì del quarto: la Universal ha infatti già preso accordi per sviluppare il prossimo capitolo su Playstation 2, PC, Gameboy Advance e Xbox. Ad assistere all'operazione ci sarà la Havas, il publisher che sotto la sua egida può vantare una casa come la Sierra, responsabile di parecchi titoli di successo per PC. Questo si chiama muoversi in anticipo, comunque, visto che il quarto Spyro vedrà la luce solo nel 2002...

Un leone per la Microsoft

La Microsoft ha ufficialmente annunciato il suo primo sviluppatore per l'Xbox: si tratta nientemeno che di Peter Molyneux con i suoi Lionhead Studios, che dovrà produrre due titoli dei quali per ora non è stato reso noto assolutamente nulla. Tutto quello che ci è dato sapere è che il genio responsabile di titoli del calibro di Populous, Theme Park e Dungeon Keeper dovrà impegnarsi per realizzare due giochi "fuori dal comune". Chi vivrà vedrà.

Xbox: solo giochi... Ne siamo sicuri?

La Microsoft ha ripetuto fino allo sfinimento che l'Xbox non sarà assolutamente un "nuovo PC", che non avrà nulla a che fare con e-mail, news e cose varie e che si concentrerà esclusivamente sui giochi, a differenza di quanto pare abbia intenzione di fare la Sony. Se invece andiamo ad ascoltare quello che ha detto Robbie Bach (vice presidente della divisione giochi Microsoft) recentemente a un incontro con degli analisti finanziari salta fuori che la scatola di Redmond dovrebbe poter fornire un nuovo spazio vitale a tutti i progetti Microsoft per la casa. Insomma, l'Xbox sarà prima una macchina da giochi, ma sarà anche – inevitabilmente – destinata a trasformarsi in una sorta di PC alla buona che fungerà da portale su internet per tutte le famiglie poco desiderose di smanettare con un "vero" PC. Siete avvisati...

Specchietti per le allodole

Nonostante sia sulla bocca di tutti da diversi mesi, l'Xbox non ci ha ancora mostrato nulla di concreto: non si sa che aspetto abbia e non si è vista nessuna immagine di nessun gioco. Girano però alcune foto di qualche demo che dovrebbero rendere l'idea dell'efficacia della futura console di Zio Bill, benché ci sia chi sostenga che in realtà siano stati prodotti da "simulazioni

dell'hardware" (cioè da macchine che non sono l'Xbox, visto e considerato che quando sono uscite la Nvidia non aveva ancora realizzato il chip grafico). Che dire? Facciamocele bastare...

L'invasione degli sviluppatori mutanti

Insieme al nuovo logo la Microsoft ha presentato la lista dei 156 sviluppatori già al lavoro sulla sua macchina, tra i quali si trovano come Konami, Namco e Capcom. Grande auto-esclusa dalla lista è la Square, anche se pare che le cose siano destinate a cambiare. L'annuncio più importante è venuto subito dopo dalla Konami però, che ha dichiarato di aver messo in cantiere tre titoli dal titolo provvisorio di Silent Hill X, Metal Gear Solid X e Crash Bandicoot X. Il terzo titolo è derivato da una collaborazione tra la casa giapponese e la Universal che evidentemente deve aver ceduto i diritti del personaggio o qualcosa di simile.

Uno sguardo al futuro...

Sempre durante la famigerata presentazione di cui sopra è stato mostrato ai giornalisti un filmato contenente alcune rapide sbirciate a dei titoli in lavorazione. Tra le varie cose abbiamo potuto osservare Tony Hawk 2, una specie di clone di Sonic (è stata l'impressione generale), Ready " Rumble 2, alcune rapide inquadrature di Silent Hill (e se era roba in tempo reale faceva davvero paura), Spiderman, Max Payne (un FPS molto famoso annunciato da anni e anni), Supreme Snowboarding (il gioco di snowboard più bello che ci sia per PC, e se non era lui probabilmente era il suo seguito) e molti altri demo molto impressionanti. Va detto comunque che non si sa esattamente su che sistema girassero, anche perché per ora l'hardware video dell'Xbox non dovrebbe esistere – siamo possibilisti, comunque.

Voto 75

Titolo
Dave Mirra Freestyle BMX

Descrizione
Uno skate a forma di bici

Giocatori
1 o 2

Casa Software
INFOGRAMES

Dave Mirra Freestyle BMX

Oh, finalmente ho smesso di recensire giochi di skate. Non ne potevo più di rampe, grind e trick vari. Grazie MA!

Ricordo che l'unica bici che abbia mai posseduto era una specie di bicicletta da cross a quattro marce fatta in piombo. Beh non doveva essere esattamente piombo, però aveva il peso specifico di un treno merci pieno di tungsteno. Prendete un motorino, toglietegli il motore, sostituitelo con dei pedali e avrete un idea di come fosse maneggevole. Ripensandoci, l'unica modifica mai fatta a quel mostro pesantissimo era di aver messo una cartolina tra i raggi. Con il rumore che questa genialata produceva, sembrava DAVVERO un motorello e venivo ammirato per questo dagli amici più idioti. E' inutile dire che con questo possente mezzo ero costretto a evitare buche anche

Scusate mi è caduto l' accendino: qualcuno me lo prende?

piccole, pena l'esser costretto ad aspettare un carro attrezzi. Beh, ammirando l'introduzione del gioco, sono rimasto abbastanza basito

Potendo Scegliere

Beh, se volete un gioco di corse in bici cercate davvero altrove, perché i giochi che vi posso consigliare come vere alternative sono tutti giochi di skate. E in questo caso... avete sentito parlare di un certo Tony Hawk 2? Si? Ok, allora non faccio altri nomi.

da quello che Dave Mirra e i soci riescono a fare con una BMX. Ma scommetto che se la prima bici di Dave fosse stata la mia, a quest'ora stava recensendo giochi per console.

PlayStation				
Grafica	74	Giocabilità	74	75
Sonoro	86	Longevità	69	

E' un aereo? E' un missile? E' un UFO? Ma no, è Dave Mirra!

Primo impatto

Mah. Nella prima pista c'e un bel passaggio a livello da saltare allegramente. E' una buona idea farlo se si vuole finire sotto il treno che passa incessantemente dietro. Comunque a prima vista, la musica sembra bella, la grafica pure, i controlli intuitivi e il tempo davvero poco. Dopo un po' la pista apparirà comunque davvero piena di ogni salto immaginabile la musica comincerà a ripetersi e il vostro personaggio a fratturarsi costole.

Un esempio degli obiettivi che dovete completare in una pista per passare alla successiva

Ma... Non ci siamo già visti?

Devo dire che a memoria non ricordo nessun gioco con biciclette simile a quanto è infilato in questo momento nella mia PSX. Certo,

qualche tempo fa era apparso Jeremy Mc Grath Supercross, ma quello era un semplice gioco di cross. Questo sembra più Tony Hawk con una bici al posto dello skateboard. Anzi, visto che gli sviluppatori sono quelli di Skate & Destroy, (la Axis), mi sono un po' insospettito e alla fine ho scoperto che l'engine che fa girare ruote e pedali non è niente altro che lo stesso di S&D, modificato e riverniciato per l'occasione. In sostanza quindi, anche se il gioco è di biciclette, sarebbe più indicato paragonarlo e fare i confronti con le tavole malefiche chiamate skateboard. Fin dal primo istante, infatti, sarete impegnati a compiere trick, grind e a saltare come ossessi su montagnette di terra e rampe. E intanto io farò rafting.

Chi osa vince

Il gioco è diviso in diverse voci di menù. In questo modo è possibile decidere se provare a rischiare la vita in multiplayer (che è divertente) o allenarsi in singolo tentando di raggiungere diversi obiettivi prefissati per passare al livello seguente. Infatti come nella migliore tradizione, all'inizio potete solo utilizzare una pista, e passare alle successive solo dopo avere completato il livello. Così per esempio vi verrà chiesto di andare con la bici contro quattro obiettivi, quindi di saltare una montagna di terra, di saltare un tronco di legno e di fare 5000 punti in un paio di minuti. La domanda che potrebbe sorgere spontanea a chi non ha ancora girato pagina è.. come si fanno i punti? Dave Mirra BMX risolve questa questione come fanno già gli altri titoli dedicati allo skateboard. I punti vengono accumulati grazie alle evoluzioni che farete. Una piccola innovazione è stata comunque introdotta, infatti, accanto alle solite manovre spericolate grazie al cerchio e a uno o piu tasti direzionali (mi spiegate perche il grind, con il solito triangolo funziona a qualsiasi velocità e direzione state andando? Vinavil?) è possibile ottenere trick anche su misura premendo sia il cerchio sia il quadrato. Insomma, vi potrete inventare le vostre evoluzioni. Auguri, perché io mi spatascio sempre.

Sulla destra potete vedere la barretta dell'elevazione. Inutile dire che alcuni trucchi riescono soltanto con un'elevazione ottimale

Non hanno osato abbastanza

Passiamo a martoriare il gioco, analizzandone gli aspetti tecnici. In effetti il primo grave difetto a parer mio (tralasciando il problema di clippping a cui ormai ho fatto l'abitudine) si chiama ripetitività. In una buona mezz'ora abbondante imparerete i trucchi per muovere il vostro povero beota sullo schermo. Intanto, avete solo UNA pista disponibile e UNA musica in sottofondo, che per quanto è bella, alla ventesima volta vi darà leggermente sui nervi. Il resto dell'aspetto audio è buono, gli effetti sonori come al solito nella norma e le musiche di gruppi decisamente famosi come i Sublime, i Rancid, Deftones e compagnia varia. Per il resto, l'aspetto grafico è buono, le texture non sono niente di magico ma fanno comunque la loro parte. Ho già detto che e' sicuramente il miglior gioco di BMX, anche perché è l'unico (per ora)? La giocabilità è.. simpatica. Alcuni aspetti del gioco fanno un po' pensare, ad esempio diverse mappe presentano delle zone con un rallentamento fastidioso, e sicuramente se in un primo istante il gioco presenta difficoltà di controllo, imparando ad utilizzare in modo adatto il pad (ad esempio come fermaporte) in una settimana al massimo avrete già finito tutte quante le piste un paio di volte e starete modificando la Graziella della nonna mettendo il cd tra i raggi. Augh, ho parlato.

PlayStation

Eccoci al giudizio universale. Dave Mirra la saprà lunga sulle BMX, ma in sostanza questo gioco non ce la fa. Lo consiglio a chi è veramente un fan del settore, perché è un po' troppo semplice da completare, e successivamente la sola attrattiva che ha è il multiplayer. Peccato perché alcune idee, come i trick personalizzati e le animazioni legate alle evoluzioni sono ben fatte. Se dovete scegliere tra questo e un gioco di skate invece... non c'e storia. Al massimo, se siete ancora curiosi su come si possa utilizzare una BMX facendola passare per skateboard, provate a noleggiarlo, poi ne riparliamo.

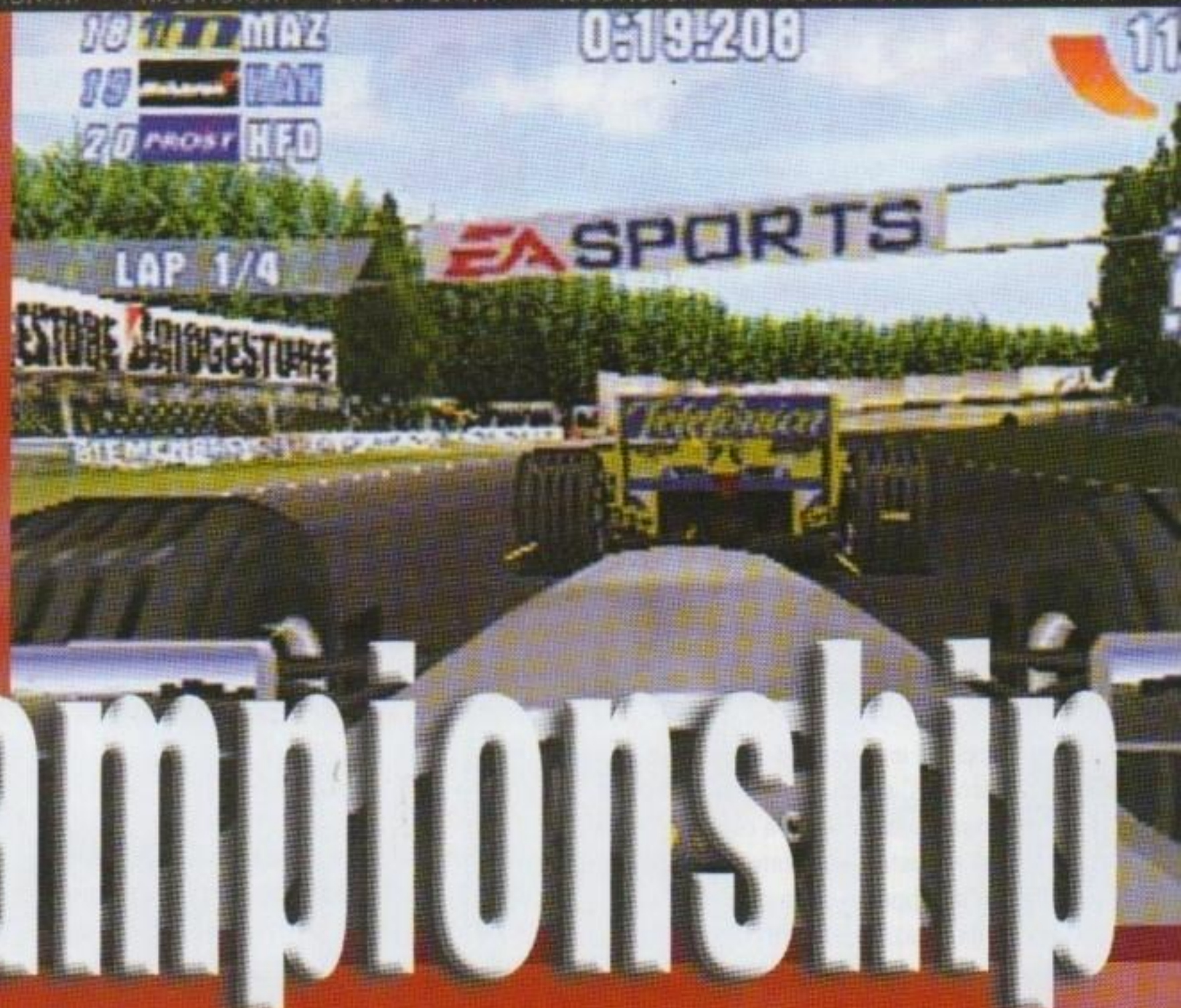
Andrea "Acas" Castiglioni

Voto 85

Titolo
F1 Championship Season 2000

Descrizione
Che domande...

Giocatori
1-2

Casa Software
Electronic Arts

F1 Championship Season 2000

Se Hakkinen mi fa un numero come ha fatto con Schumacher a Spa... giuro che me la mangio, la PlayStation...

La presentazione è un mix di sequenze televisive molto coinvolgenti

Cosa ci fa Alvaro Vitali ai box Ferrari ?
Spessissimo mi capita, reduce da sabati "indigesti", di alzarmi da letto ancora cadavere la domenica a mezzogiorno, e dare un'occhiata a ciò che offre la tivù. Oddio: se già il palinsesto di qualsiasi emittente fa ribrezzo nelle ore di punta, immaginate che reazione può provocarmi il vedere scorazzare automobili ai trecento all'ora alle due di pomeriggio del cosiddetto "day after". Verso le tre realizzo che si tratta di formula uno, e alle tre e un quarto cambio canale. Questa è per me la formula uno, sport per il quale nutrirei un po' più di affetto se non fosse che è una di quelle discipline troppo lontane dalla mia (e non solo mia, posso immaginare) realtà. Intendo dire che la formula uno rimarrà per me qualcosa che non proverò mai, mentre altri sport, senza menzionare il calcio per non rischiare di essere banali, sono alla portata di tutti, e basta una mezz'oretta libera, quattro amici e un po' di entusiasmo per divertirsi come pazzi. Oltretutto io non ho nemmeno la patente, per cui non solo non piloterò mai una Ferrari come quella di Schumacher, ma passerà parecchio tempo anche prima di mettere le mani sulla Panda

Il menu del campionato con alcune informazioni utili

Ma ve l'immaginate un posto di blocco al tamburello? Ok, questa faceva schifo...

scassata di mia madre per cui è meglio che mi metta il cuore in pace: non verrò ricordato come un automobilista. A dire il vero un po' di rimorso però ce l'ho, perché sfrecciare su quei bolidi a velocità folle tutto sommato dev'essere una bella storia. Cosa rimane quindi a noi poveretti, se non una bella simulazione videoludica di questo sport così adrena-

Primo impatto

Ottimo per chi ha già giocato a F1 2000, buono per tutti gli altri: semplice e veloce, il sistema delle opzioni non vi farà perdere tempo. In pochi minuti sentirete già l'odore dell'asfalto

linico? Con questo spirito a marzo di quest'anno ho rotto il salvadanaio e sono andato a comprarmi F1 2000, capitolo precedente a quello che in realtà dovrei trattare ora. E se devo proprio dirvela tutta, sono rimasto proprio contento della mia spesa: mi sono divertito parecchio nel vestire i panni di Barrichello nei meandri di uno dei qualsiasi circuiti ufficiali della stagione corrente, magari un paio di giorni prima che il mondiale (quello vero) cominciasse. Un gioco, F1 2000, che sembrava presentarsi come ottima base su cui costruire un gioco di formula uno con i controfiocchi.

Finché un bel giorno...

Un bel giorno d'inizio settembre però vengo chiamato per una spedizione negli uffici milanesi della Electronic Arts a visionare l'ultimo nato di casa EA Sports in fatto di formula uno, l'inatteso F1 Championship Season 2000. Con un po' di stupore misto a curiosità inseri-

Monaco è il circuito più spettacolare, e nel tunnel il frastuono del motore è incredibile.

Telemetria che passione

Onore al merito: la sezione riguardante i test infrasettimanali e la telemetria in particolare è quanto di più realistico e preciso si possa trovare sul mercato, quantomeno per ora. La telemetria è ben realizzata, scrupolosa nei minimi particolari e con l'implemento di una sezione replay in background per ogni intermedio sul tracciato che non ha nulla da invidiare a quelli televisivi. La telemetria è così sudddivisa: Velocità, Frenata, Rapporto sterzata dx/sx, Giri del motore e Marcia. Non c'è che dire: proprio un bel lavoro. Ora però la voglio sul mio scooter...

Talvolta, se messi sotto stress, gli avversari sbagliano o peggio fondono il motore

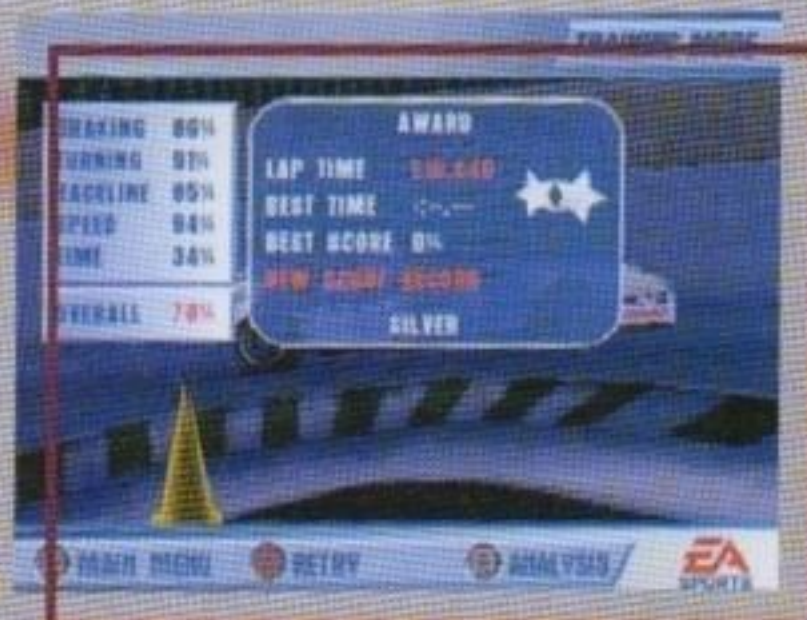
sco il cd nella PlayStation gentilmente offertami. Mi tuffo subito nel gioco vero e proprio, vale a dire seleziono un pilota a caso, un circuito a caso e parto. Sconforto: il gioco è UGUALE al suo prequel. Ma com'è possibile? Graficamente parlando sono veramente poche le migliorie apportate rispetto a F1 2000: dettagliato e minuzioso nei primi piani, l'engine

grafico mette in bella vista tutti i suoi limiti (e i limiti di una macchina) sulla distanza, facendo sembrare le auto lontane poche decine di metri dei cubetti in movimento. Per il resto, la grafica se la cava bene: fluida come poche, mantiene comunque un livello di dettaglio davvero impressionante, soprattutto per quanto riguarda la cura della propria vettura. Un' altra cosa che ha dato dei problemi è stato lo scrolling, infatti ogni tanto si vedono apparire improvvisamente alcuni elementi sullo sfondo, anche se ad essere sinceri questo è un problema che hanno quasi tutti i giochi di questo genere. Parlando del gioco in sé, possiamo dire che "si lascia giocare", offrendo opzioni di gioco varie e interessanti. Si va dalla gara veloce al weekend - che comprende una giornata di prove libere, le qualificazioni e la gara vera e propria- fino al campionato del mondo, che rispecchia in quanto a calendario, date e regole varie quello reale. Unica nota di merito va all'implemento della modalità Scenario, modalità molto "trendy" ultimamente e non solo nei giochi targati EA Sport, nella quale è possibile rivivere i momenti decisivi della stagione, con precisi obbiettivi da portare a termine. È brutto ripetersi, ma per il resto,rispetto alla versione uscita a marzo non è cambiato nulla, se non l'interfaccia dei menù principali.

Potendo scegliere

La EA Sports ha fatto meglio della Psygnosis, per cui io mi sento di consigliarvi in alternativa un altro titolo della Software House di FIFA & co. cioè F1 2000. Altrimenti c'è sempre Monaco GP Racing Simulation 2 della UBIsoft.

Ma Schumacher non aveva cambiato casco ?

Appunto, allacciamoci il casco (per la cronaca Schumi ha ancora quello vecchio) e proviamo a scorazzare per i circuiti. Io lo definirei un gioco a metà tra arcade e simulazione. Il primo impatto con la guida infatti non è assolutamente traumatico: è vero che siamo a bordo di una formula uno, ma comunque la macchina sembra rispondere ottimamente ad ogni tipo di comando. In più la modalità "guida assistita" ci viene incontro correggendoci in entrata di curva e in frenata, permettendo ai meno esperti di partire alla pari di chi ha già rodato il mezzo. Come sempre, le regole del gioco e le varie opzioni le scegliaranno

PlayStation					
Grafica	91	Giocabilità	89		85
Sonoro	91	Longevità	75		

F1 Championship Season 2000

Sezione telemetria: una vera soddisfazione!

mo noi in avvio di gara, per cui se per esempio l'uso delle bandiere ci infastidisce al punto di non terminare una gara, possiamo sempre intervenire nel comodo menu prima di cominciare. In tal senso possiamo intervenire in parecchi parametri che condizionano la corsa, dall'usura dei pneumatici, al consumo di carburante, fino ai danni alle vetture, i guasti al motore e come dicevo poc'anzi all'uso delle bandiere. Parliamo ora della sezione dedicata ai box. Appena si entra ai box la velocità diminuisce (come da regolamento) automaticamente, e nel tragitto che separa l'entrata dalla postazione in cui si trovano i meccanici possiamo scegliere la strategia da adottare, dal cambio gomme al rifornimento, fino al ricambio di parti danneggiate. La schermata che ci appare è veramente semplice e immediata, in

modo da non perdere tempo prezioso in una fase importante della corsa come questa. A proposito di danni, funziona tutto abbastanza realisticamente, non fosse per il fatto che, nei casi limite come la perdita di una ruota, si riesca comunque a proseguire per il tracciato, oppure a completare il giro ed entrare ai box. Pecca non da poco. "Svista" peraltro già presente nell'edizione passata, e che non ha nulla a che vedere con la realtà. Evidentemente, se a distanza di sette mesi non è stata corretta, significa che magari succede veramente...

E per concludere diamo un'occhiata al sonoro

Spero che questa perla d'umorismo venga capita da tutti. Pretendo troppo, eh... In ogni caso non si può che parlar bene della sezione audio, sia della colonna sonora che vi accompagnerà tra le numerose opzioni, sia per quanto riguarda i vari rumori in pista, davvero allettanti. La telecronaca è stata affidata ad Ivan Capelli (neanche a dirlo, come in F1 2000) ma durante la gara saremo collegati coi box, da cui perverranno informazioni precise sulla nostra vettura e sull'andamento della corsa, per cui il buon vecchio Ivan lo sentiremo solo ad inizio e fine gran premio, per il resoconto finale. Tirando le somme questo è un gioco niente male, sicuramente tra i miglio-

PlayStation

Non so quanto ne possa valere la pena: le poche migliorie (non certo grafiche) non fanno fare il salto di qualità fatto a marzo col capitolo precedente. Certo, se fosse più aggiornato... E qui uno si chiede: ma costava così tanto aspettare l'avvio della stagione seguente (scelta peraltro fatta l'anno passato, al lancio al lancio di formula uno 2000) e far uscire un gioco come si deve, invece di "sparare alla cieca" un gioco in una fase di mercato cruciale? Ai posteri l'ardua sentenza.

ri sulla piazza, ma risente non poco del fatto di assomigliare troppo al suo prequel, per cui sconsiglierei l'acquisto a chi possiede l'edizione precedente. Oltretutto, se ci pensate un attimo, la stagione automobilistica finirà a Se Pang il 22 ottobre, quindi rischiate di trovarvi tra le mani un gioco "vecchio" nel giro di un paio di mesi... Fate voi.

Voto 97

Titolo
Chrono Cross

Descrizione
RPG bistrattato

Giocatori
1

Casa Software
Squaresoft

Chrono Cross

Un grande gioco può venir sminuito non dalle solite recensioni implacabili ma da strategie di mercato poco comprensibili e condotte guardando freddi numeri, invece di pensare veramente all'interesse e alla passione dei possessori di una PlayStation?

La risposta è purtroppo affermativa e in questa spiacevole situazione ritroviamo non qualche multinazionale che produce anche videogiochi, ma una delle migliori software house del pianeta, creatrice di perle come i vari capitoli della saga di Final Fantasy, Parasite Eve, Xenogears e l'ultimo, intrigante, Vagrant Story. Avrei voluto iniziare questa recensione con un tono più pacato, ma le ultime decisioni prese dai responsabili marketing (o come cavolo si chiamino) della Square non mi hanno lasciato molte scelte. In uno dei box sparsi qui in giro troverete notizie più dettagliate riguardo la politica distributiva della casa giapponese in Europa, per il momento vi basti sapere che grazie a questi signori la gemma di programmazione di cui ora vado a parlarvi non vedrà mai la luce in versione PAL.

Come al solito le scene animate sono eccellenti, vederle in movimento poi...

Final Fantasy, ma non solo...

Se è vero che Squaresoft è conosciuta e celebrata nell'ambiente videoludico grazie soprattutto alla saga che ha visto protagonisti personaggi di indubbio carisma come Sephirot e Squall, non si possono dimenticare tutti gli altri titoli sfornati a getto continuo che un paio di anni fa fecero associare a qualsiasi utente Sony il nome Square all'aggettivo "infallibile". Einhander nel campo degli sparatutto, Parasite Eve negli arcade/adventure e

Primo impatto

"Solita" presentazione di grande impatto che grazie alla musica travolgente fa fremere sempre più le nostre manine dal desiderio di iniziare a gustarci l'ennesimo titolone Square. Come tutti gli RPG l'inizio è abbastanza calmo, visto che avrete da imparare il sistema di combattimento, la gestione degli Elementi e tante altre belle cose. Basterà comunque la prima missione per catturarvi grazie alla grafica sbalorditiva e al sistema di combattimento, molto divertente e mai noioso.

Cosa si cela dietro questa porta? A vedere gli sviluppi della trama nulla di buono... infatti sta per esplodere...

Niente scontri casuali, i mostri sono sul terreno di gioco e voi potete provare ad evitarli.

In foto non rende tantissimo, ma la realizzazione grafica di questo sfondo è veramente magistrale.

Tobal come picchiaduro mostravano una genialità e poliedricità mai vista prima d'ora, riuscendo in più di un'occasione a rivaleggiare, se non addirittura a superare, i capisaldi di genere. A questo periodo d'oro sono poi succeduti prodotti non poi così impeccabili, ma perle come il recente Vagrant Sotry e il nuovo capitolo di FF dimostrano ancora una volta la capacità di questa casa di sfornare capolavori a ritmi impressionanti. Chrono Cross si inserisce di prepotenza tra questi prodotti di alta qualità, riuscendo a rivaleggiare in più di un occasione con i blasonati episodi di FF.

Massimo rispetto...

... ai valenti sceneggiatori Square che riescono sempre a sfornare trame intriganti e complesse senza mai risultare ripetiti o stucchevoli, ma presentando personaggi complessi, sfaccettati e dalla personalità non facilmente inquadrabile e catalogabile. Per quanto un gioco possa essere perfetto tecnicamente a nulla valgono gli sforzi di grafici e programmatori se il progetto non si basa su una storia affascinante, in grado di catturare il giocatore grazie alle emozioni che suscita e non solo per la magnificenza grafica. Silent Hill è un ottimo esempio di pochezza tecnica abbinata a un'atmosfera unica, che l'ha reso uno dei migliori (se non il migliore) horror game per PSX. Logicamente è difficile giudicare un RPG, che notoriamente garantisce una cinquantine di ore di gioco totale, dopo "solo" una decina di ore di prova, ma se un prodotto è vincente e ben curato lo si capisce abbastanza presto. Come avrete capito leggendo il voto globale Chrono Cross rientra fortunatamente nell'elitaria categoria di giochi non solo belli a vedersi, ma anche entusiasmanti da giocare, pur con le sue normali pecche e magagne.

Un pugnale insanguinato? Le cose non sembrano andare al meglio per il nostri eroe...

Massimo "Vlad" Monti

Questo simpatico vecchietto vi insegnerà a combattere e ad usare gli elementi in una sessione di allenamento divertente e molto chiara.

Gli intoccabili...

Prima di vedere cosa c'è che non va, mi sembra giusto e assai più semplice partire nel descrivere gli innumerevoli punti di forza del gioco. Tecnicamente, come già detto, siamo di fronte al meglio del meglio per PlayStation. I personaggi sono pieni di poligoni finemente dettagliati e ricoperti da texture in alta risoluzione che paiono arazzi da quanto sono elaborate, così come i fondali poligonali degli scontri, introdotti da splendide panoramiche del terreno di gioco arricchite da effetti speciali di gran classe. I movimenti dei personaggi sono fluidi e plastici ed è un vero piacere per gli occhi vederli muovere per i bellissimi ambienti renderizzati. Nulla da ridire, logicamente, per quanto riguarda le sequenze animate, ormai marchio di fabbrica Square e se proprio vogliamo trovare qualche difetto è possibile avvertire in alcune situazioni dei rallentamenti mentre si visitano città o aree colme di animazioni sullo sfondo. Niente di preoccupante comunque, che passa ampiamente in secondo piano. Scendendo più verso i gusti personali non mi entusiasma eccessivamente il character design di alcuni personaggi e la fattura delle immagini che accompagnano i dialoghi. La colonna sonora si presenta bene con il pezzo che accompagna l'introduzione, per poi mantenersi su buoni livelli, anche se non ho ancora sentito nulla di memorabile che rimanga in testa come accaduto con FF o Xenogears. Comunque da un talento come Yasunori Mitsuda possiamo aspettarci di tutto con il proseguo dell'avventura.

L'occhio di questa belva ha traumatizzato il nostro Serge da piccolo, e da allora i suoi problemi non sono certo diminuiti...

Potendo scegliere

Citare gli altri RPG Square è fin troppo facile, comunque per tutti coloro che hanno acquistato la Play solo ora è impossibile non snocciolarne qualcuno: Final Fantasy 7 e 8 (ma preparatevi all'arrivo del 9) e Xenogears. E' da poco uscito in versione americana ma si aspetta con impazienza l'uscita PAL in italiano di Legend Of Dragoon, la super produzione Sony su 4 CD che si pone come obiettivo nientepopodimeno che detronizzare Final Fantasy dal trono degli RPG, vedremo. Se cercate più azione, amate le trame ugualmente complesse e profonde ma propendete meno per gli aspetti puramente RPG allora buttatevi a capofitto sulla saga di Resident Evil (1 e 2 sono i migliori), Silent Hill (il capolavoro horror di Konami) e Parsite Eve (di cui è appena uscito il seguito, sempre da parte di Square). Infine non posso non parlarvi del più bel videogioco mai creato, avvincente, profondo e tecnicamente impareggiabile: il re, Metal Gear Solid (che non c'entra nulla ma fa sempre bello).

Mi permetto qualche riserva...

... se c'è un aspetto che ancora non ho potuto approfondire per naturali ragioni di tempo ma che mi pone qualche interrogativo è quello legato alla caratterizzazione dei personaggi. Durante l'avventura, che vede come protagonisti Serge e Kid, avremo infatti la possibilità di utilizzare ben 50 personaggi, tutti diversi sia come armi e stili di combattimento che come linguaggi e modi di rapportasi con i due protagonisti. Questo è sicuramente un fattore positivo per quanto riguarda la varietà ma non so fino a che punto la storia possa guadagnarci, vista la logica approssimazione con cui saranno trattati dal punto di vista dell'introspezione psicologica. Una delle maggiori critiche rivolte a Final Fantasy 8 consiste proprio nella poca considerazione con cui vengono trattati tutti i personaggi a esclusione di Squall e Rinoa, gli unici con una personalità ben definita, complessa ma nel contempo esaminata a fondo durante tutti e quattro i CD dell'avventura. Al punto in cui sono arrivato non mi è possibile esprimermi con decisione su questo punto, anche se effettivamente non vedo come possano entrare in gioco così tanti personaggi senza sacrificare un po' della loro caratterizzazione.

Ecco uno degli esempio di perfezione grafica applicata al primo Boss che incontreremo. La qualità delle texture fa paura...

Alla faccia della citazione, questa E' la spiaggia di Final Fantasy 8... lacrimucc, lacrimucc...

Ennesimo flashback mediante il quale alcuni oscuri punti del nostro passato vengono lentamente a galla...

PlayStation				
Grafica	98	Giocabilità	95	97
Sonoro	92	Longevità	95	

Due parole sul gioco...
Sono quasi giunto alla fine della recensione e non ho ancora parlato della trama del gioco, anche se penso che questo sia l'aspetto meno significativo, visto che il bello in un RPG consiste nello scoprire in prima persona lo svolgersi degli avvenimenti. Posso però dirvi che voi impersonate Serge, diciassettenne non senza qualche problema esistenziale che dopo essere stato investito da una mareggiata si ritrova ad essere trattato come un estraneo da tutti gli abitanti del villaggio in cui è nato, compresa la sua amica del cuore. Solo e senza una meta incontra Kid, giovane avventuriera, e con lei inizia un viaggio che lo porterà

L'entrata in scena della vivacissima e irriverente ragazza di nome Kid...Un bel peperino...

Inquadratura ravvicinata durante lo scontro con il secondo boss del gioco. Prego notare la definizione dei modelli poligonali e la plasticità dei movimenti (statici, hehehe)

ad affrontare misteri come l'esistenza di mondi paralleli, ripercorrere momenti significativi del suo passato e scoprire l'origine stessa della vita. Una trama adulta e complessa come solo Xenogears ci aveva mostrato prima d'ora, accompagnata da un sistema di combattimenti proprio all'altezza delle aspettative. Riprendendo il meccanismo sperimentato tempo orsono proprio con Xenogear e sviluppato con Vagrant Story, in Chrono Cross potremo scegliere tre tipi di attacchi di diversa intensità (da debole a feroce) ognuno con un livello di riuscita inversamente proporzionale al danno inferto. Tali attacchi potranno essere combinati in catene sempre più lunghe e distruttive al crescere dell'esperienza, mentre le magie verranno sfruttate usando elementi di vario colore anch'essi da sviluppare ponendoli in slot dal potenziale crescente. Non mancano le summon, rappresentate da guerrieri e mostri al nostro servizio che potremo richiamare solo dopo aver acquisito un certo quantitativo di energia ed esperienza, così come arriva dritta dritta da Vagrant Story la possibilità di assemblare e forgiare armi e armature usando i pezzi che recupereremo dai mostri sconfitti in battaglia. Una sacco di cose con cui cimentarsi e da padroneggiare quindi, che innalzano la longevità e la varietà ad alti livelli. Con questo è tutto, saltate al commento per il giudizio finale e mi raccomando, fatevi un favore, comprate questo gioiellino...

PlayStation

Un gran gioco, che dimostra come l'ormai vecchia console Sony sia ancora in grado di offrire emozioni e divertimento, il tutto impreziosito da una realizzazione tecnica davvero strabiliante. Già Vagrant Story aveva stupito per l'accuratezza e il dettaglio delle texture e degli ambienti, che qui risultano incredibilmente ancor più ricchi e luccicanti di colori, grazie soprattutto all'assurdo lavoro fatto dai grafici con i bitmap che ricoprono i poligoni. In alcuni casi sembra di osservare un gioco appartenente a console di tutt'altra potenza, se vi sembra poco...

Polemichiamo un po'...

Come detto ad inizio recensione non è bello criticare il lavoro degli altri quando non si conoscono a fondo le motivazioni che hanno portato a fare certe scelte, però quando queste scelte sono così discutibili e finiscono per danneggiare buona parte dei possessori PlayStation, fan dei Giochi di Ruolo, allora mi sembra dovere del redattore mettere i lettori al corrente dei fatti. In pratica Square, dopo aver aperto una filiale in Europa in seguito all'accordo distributivo con il gigante Electronic Arts, ha pensato bene di sfruttare la potenza del partner per presentare ai videogiocatori del vecchio continente prodotti tradotti in più lingue, a partire dal manuale fino alla completa localizzazione dell'intero gioco. I paesi che hanno goduto di questa iniziativa sono Francia, Inghilterra, Spagna, Germania e anche, una volta tanto, l'Italia, che dopo Final Fantasy 8 potrà gustarsi prodotti del calibro di Parasite Eve 2 e Final Fantasy 9 totalmente tradotti nella lingua nazionale. Tutto ciò è bello e buono, ma non esente da pecche. I capoccioni Square hanno infatti sentenziato che giochi non eccessivamente pubblicizzati o conosciuti, i quali rischino di non far rientrare la società dalle spese di localizzazione sostenute per la traduzione in almeno due lingue (Francese e Tedesco), non debbano essere importati. Vagrant Story è riuscito a sfuggire a questo malsano ragionamento, uscendo in versione Pal con il testo in inglese e il manuale localizzato per le varie nazioni, mentre purtroppo Chrono Cross non è stato ugualmente fortunato, finendo nel dimenticatoio e obbligando gli appassionati europei a ricorrere al costoso mercato d'importazione parallela per la versione NTSC americana (stessa sorte è toccata al meno intrigante ma comunque valido Thread oh Fate e forse pure a Legend Of Mana).

Non volevo dirvelo, ma tra i molti personaggi che potrete usare figura anche questo immondo batuffolo di pelo rosa che piace solo a Mirko...

http://www.oldgamesitalia.net/

Voto 80

Titolo Koudelka
Descrizione Resident RPG
Giocatori 1
Casa Software Infogrames

Koudelka

Un antico monastero, tre eroi improvvisati e qualche mistero da scoprire. Direi che gli elementi ci sono tutti.

Ci prova anche la SNK

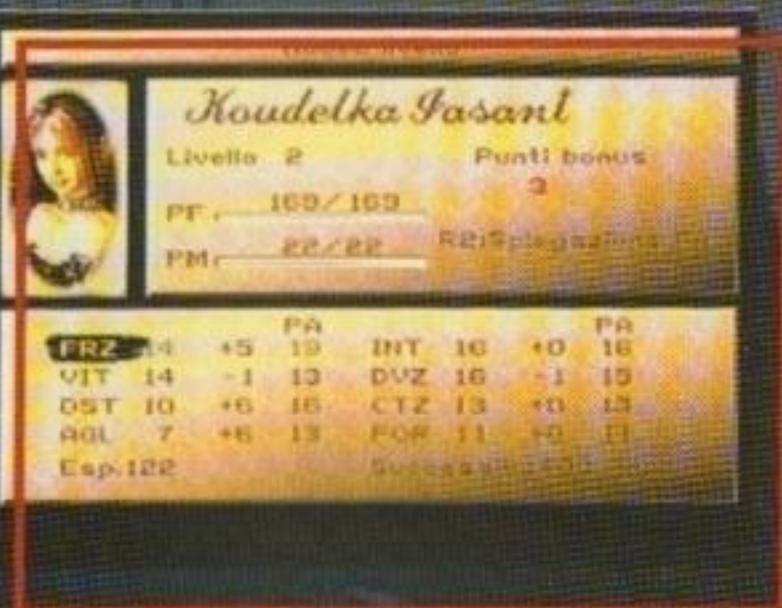
Non so quanti di voi se la ricorderanno, ma la SNK, software house produttrice dei vari modelli di Neo Geo e "mamma" di alcune tra le più famose saghe di picchiaduro, è la vera creatrice di questa nuova avventura, importata in Europa dalla Infogrames. Nonostante stia passando un brutto momento (anzi, diciamo pure che non esiste più), la casa da Fatal Fury e King of Fighters ripone in questo Koudelka la propria eredità, proponendoci una di quelle avventure alla Resident Evil che tanto vanno di moda in questi ultimi anni. Ma di cosa si tratta esattamente?

Dunque, siamo nell'ottobre del 1898, in Scozia, e la protagonista della storia, Koudelka Jasant è una tipa non meglio identificata. All'inizio della storia si sa solo che lei è la protagonista e che sta cercando un misterioso monastero per qualche motivo altrettanto misterioso (evviva la precisione). Appena entrata nell'edificio, si trova subito a dover combattere contro un mostro e a salvare la

Il mostro nella foto si prepara a lanciare un incantesimo.

L'incantesimo di Koudelka [illegible] quella specie di bacarozzo, ma non [illegible]

Primo impatto

La sequenza introduttiva è molto evocativa e riesce a creare la giusta atmosfera, prima di catapultarvi direttamente nell'azione. Una volta arrivati al gioco vero e proprio, ci si rende conto che i menu che vi compaiono di fronte sono praticamente autoesplicativi: capirete come funzionano senza alcuna difficoltà.

Questa schermata è quella che vi annuncia il passaggio di livello di un personaggio.

vita al giovane Edward J. Plunkett, anch'egli decisamente misterioso, ma animato senz'altro da scopi venali (dice di essere venuto a recuperare un fantomatico tesoro). Insieme a Edward, Koudelka inizia quindi a investigare sui misteri che avvolgono il monastero, accompagnata anche dal sacerdote James O'Flaherty. In breve, i tre scoprono che dei terribili mostri si aggirano per l'antico edificio. Riusciranno Koudelka e i suoi amichetti a scoprire cosa si cela dietro tutto ciò?

Un gioco e qualcosa di nuovo

Certo, con tutti i survival horror che ci sono in giro ultimamente, nessuno potrebbe biasimarvi se incominciaste a trovare un po' noioso il solito canovaccio del "tizio da solo contro un mare di pericoli e con tanti misteri da scoprire". In effetti, alla SNK non se ne sono discostati più di tanto, ma sono riusciti comunque a inserire qualche motivo di interesse in questa loro produzione. Avete presente il primo Parasite Eve? Fu ritenuto una delle avventure horror più originali perché introduceva elementi di gioco di ruolo in un gioco che ricordava in più punti i vari Resident Evil e compagnia bella. Koudelka riprende il concetto di fondo, ma lo sviluppa in maniera completamente differente. Anche qui, infatti, abbiamo alcune caratteristiche tipiche degli RPG su console, la più evidente delle quali è il modo in cui sono gestiti i combattimenti. Innanzitutto, come potreste già avere intuito, non controllerete solo Koudelka, ma anche Edward e James, e questo vi tornerà utile quando si tratterà di menare le mani. Infatti, in questi frangenti, la scena di gioco cambierà improvvisamente e vi ritroverete su quella che potrebbe essere definita come una sorta di mappa a quadri (anche se i quadrati in questione diventano visibili solo quando dovete compiere dei movimenti). I vostri tre personaggi e i mostri si trovano ciascuno in uno di tali quadrati e potranno spostarsi solo in relazione a essi (cioè, di un certo numero

Questi affari svolazzanti non sono certo abili nel corpo a corpo, ma usano parecchi incantesimi pericolosi.

Potendo scegliere

Koudelka non è né un Resident Evil, né un gioco di ruolo, ma raccoglie in sé caratteristiche di entrambi. Dunque, si può dire che, sul fronte degli RPG, la supremazia Square si fa sentire con (in ordine di gradimento personale) Final Fantasy 7, Saga Frontier 2 e Final Fantasy 8. In fatto di avventure d'atmosfera domina invece la Capcom, con i suoi Resident Evil e Dino Crisis; merita la menzione anche Silent Hill della Konami.

Sergio "Ray" Porcellini

http://www.oldgamesitalia.net/

Nonostante sia un uomo di chiesa, il buon James sa menare le mani.

[illegible] una panacea. Vi ricorda qualcosa?

di quadrati). Il combattimento si svolge a turni, durante ciascuno dei quali potete far compiere a ciascun personaggio un movimento e un'azione (attaccare, usare magie e via dicendo), scegliendo da un menu in perfetto stile RPG. In secondo luogo, i combattimenti, a eccezione di quelli contro i boss, sono casuali: andate in giro per il monastero e a un certo punto l'ambiente circostante cederà il posto alla schermata delle battaglie, esattamente come accade nei vari Final Fantasy. Per quanto mi riguarda, questa è una delle caratteristiche peggiori della serie, ma tant'è. Infine, i personaggi seguono un percorso di maturazione e miglioramento analogo a quello che si può ritrovare negli RPG più classici, ovvero quello a livelli. Mano a mano che combattete, guadagnate dei punti esperienza; una volta raggiunto un totale prestabilito, arrivate al livello successivo, e così fino al novantanovesimo. A ogni passaggio di livello, guadagnerete alcuni punti da distribuire a piacimento tra le varie caratteristiche del personaggio che ha ottenuto tale traguardo. Questa distribuzione avrà i suoi effetti in gioco: se accrescete la forza del tizio, farà più male quando colpirà, se ne aumentate l'intelligenza, i suoi incantesimi saranno maggiormente dannosi, se ne incrementate la destrezza, avrà migliori probabilità di centrare il bersaglio e così via. Talvolta, il passaggio di livello determinerà anche l'apprendimento di nuovi incantesimi; questi ultimi possono essere utilizzati da qualsiasi personaggio: non sono infatti correlati a un individuo particolare, ma li si guadagna come gruppo. Il lancio di incantesimi comporta la spesa di alcuni punti appositi, che possono essere usati anche per curare i vostri pupilli tra una battaglia e l'altra.

Mi porto dietro la bellezza

Due parole riguardo l'equipaggiamento che potrete portarvi dietro. Innanzitutto, abbiamo le armi, ciascuna delle quali può avere effetti differenti. Equipaggiare un certo individuo con un'arma ne altera le caratteristiche, aumentando, per esempio, il danno che infligge e/o rallentandolo in conseguenza del proprio peso. Alcune armi hanno poteri particolari, come quello di risucchiare i punti ferita del nemico e donarli a voi. Comunque, le armi risentono dell'usura e andranno in frantumi dopo qualche tempo che le utilizzate. Dato che questo succede durante i combattimenti, dovrete spendere un intero turno per impugnare un nuovo strumento contundente. Ci sono molti altri oggetti, principalmente utili a farvi recuperare punti ferita, e a resuscitare i personaggi morti. Non mancano comunque strumenti da usarsi in relazione a particolari

PlayStation

Graficamente, Koudelka è discreto, dato che presenta dei fondali dettagliati (anche se sono troppo cupi per essere apprezzati appieno) ma dei personaggi eccessivamente blocchettosi; il sonoro è più o meno nella media. La giocabilità si basa essenzialmente su di una trama sufficientemente accattivante da invitare il giocatore ad andare avanti per vedere come va a finire, ma soffre di alcuni difetti tipici dei giochi di ruolo. Il peggiore è costituito sicuramente dai combattimenti casuali, che diventano noiosi in breve tempo. Koudelka è, nel complesso, un prodotto abbastanza interessante da invogliarvi a finirlo, ma, probabilmente, una volta terminatolo, non lo riprenderete più. Il che accadrà decisamente presto, data la brevità di ciascuno dei quattro CD che lo compongono. Conclusione? Koudelka non sarebbe neanche male, ma c'è troppa roba migliore in giro.

PlayStation					
Grafica	83	Giocabilità	87		80
Sonoro	88	Longevità	78		

Koudelka

Koudelka e i suoi amichetti

Poteva mancare la classica presentazione dei personaggi principali? Sì, ma io non ve la risparmio di certo.
Koudelka Jasant, la protagonista del gioco, è una giovane orfana, che è stata abbandonata perché la gente temeva i suoi poteri soprannaturali. Questa sua caratteristica si riflette nel gioco: Koudelka è fisicamente debole, ma è la più abile nell'utilizzare incantesimi. Iniziate ad alzare dapprima la sua Vitalità per renderla più resistente, per poi concentrarvi sui suoi attributi mentali.
Edward J. Plunkett è un bamboccio in cerca di soldi, uno che non riesce a stare fuori dai guai. Si tratta di un personaggio molto forte nel corpo a corpo, quindi direi di aumentare il più possibile la sua forza e di usarlo per ingaggiare da vicino l'avversario il prima possibile. Dategli un'arma potente e il gioco sarà fatto.
James O'Flaherty è un fanatico religioso che, ufficialmente, è stato spedito dal Vaticano e recuperare alcuni scritti che contengono un misterioso segreto; in realtà, ha anche motivi più personali per imbarcarsi in questa avventura. Questo tizio è spaventosamente lento: alzate innanzitutto la sua Agilità, per poi sfruttare la sua buona capacità sia nel corpo a corpo sia nella magia.

Quando qualcuno usa un incantesimo c'è un grande spreco di effetti speciali.

Questa bambina si chiama Charlotte e ha un problema: è morta.

situazioni che si verificano durante l'avventura, né accessori da aggiungere al vostro equipaggiamento per migliorare le vostre caratteristiche. Lo spazio disponibile per gli accessori di cui sopra è limitato, il che significa che dovrete scegliere con cura quali attrezzi possono rivelarsi più fruttuosi di altri.

E siamo arrivati al giudizio finale

Uh, quante cose da dire! Allora, la grafica di Koudelka ha alti e bassi. Nella fattispecie, i fondali sarebbero anche ben disegnati e dotati di un buon livello di dettaglio, ma hanno il difetto di essere davvero troppo cupi. Talvolta potrebbe sfuggirvi la presenza di una porta perché si confonde con la parete. Risultato? Il dettaglio c'è, ma non si vede, a meno che non aumentiate la luminosità dello schermo televisivo. Molto belli, come al solito, i filmati; d'altra parte, questo è ormai uno standard su PlayStation, quindi non mi sembra il caso di spendere ulteriori considerazioni. I personaggi sono fatti piuttosto male; sono decisamente blocchettosi, ma bisogna riconoscere ai programmatori di avere cercato di caratterizzarli dando a ciascuno un diverso modo di muoversi. Durante i filmati, inoltre, fanno un buon lavoro di "recitazione", se così si può dire. Peccato per alcune imprecisioni: per esempio, una atteggiamento tipico di O'Flaherty consiste nel farsi il segno della croce; solo che certe volte lo fa con la mano sinistra!
Per quanto riguarda il sonoro, possiamo dire che è scarno dal punto di vista degli effetti, che fanno il proprio dovere e niente più; d'altra parte, non si può non apprezzare lo sforzo di ridoppiare interamente in italiano tutti i dialoghi parlati, che sono parecchi. Senz'altro un lavoro più oneroso di quello richiesto per mettere i sottotitoli. Buono anche il lavoro di recitazione dei dialoghi.
La giocabilità di questo titolo soffre di un paio di grossi difetti. Il primo consiste negli incontri casuali con i nemici, che si rivelano noiosi in breve tempo: non passerà molto prima che cominciate a correre tra le varie locazioni per ridurre al minimo il rischio di trovare degli avversari che hanno il solo scopo di farvi perdere tempo, dato che non sono abbastanza forti da costituire un serio pericolo. D'altra parte, per accumulare esperienza, dovrete necessariamente combattere. Yawn. Dopo che avrete tritato per la milionesima volta i soliti bacarozzi, fantasmi, non morti e bestie rare varie, non troverete più tanto divertente l'andare in giro per il monastero. D'altra parte, bisogna dare atto ai programmatori di avere messo insieme una varietà abbastanza ampia di creature brutte, probabilmente proprio perché avevano messo in preventivo l'effetto noia e volevano minimizzarlo. Altro difetto che ho notato è l'eccessiva brevità. Koudelka è su quattro CD, ma il primo vi filerà via come niente; l'unico ostacolo veramente duro è il combattimento finale, che vi farà sudare come delle bestie. Bassa longevità, quindi, per un titolo che è difficile solo a tratti e che non è di certo lungo. A favore di Koudelka si può invece notare una trama abbastanza interessante da farvi venire voglia di vederla tutta, anche se non ha poi 'sto grande spessore. L'atmosfera è anch'essa accattivante, soprattutto per quanto riguarda l'introduzione e i personaggi costituiscono un gruppo complessivamente ben assortito. In conclusione, Koudelka è un titolo dedicato a tutti gli amanti del genere che vorrebbero provare qualcosa di diverso dalla solita minestra riscaldata (che la Capcom riesca comunque sempre a preparare in maniera impeccabile); non aspettatevi però un capolavoro.

http://www.oldgamesitalia.net/

Voto 93

Titolo Monster Rancher

Descrizione Pokémon simulator

Giocatori 1-2

Casa Software Tecmo

Monster Rancher

Dimenticatevi i Pokémon perché il vero, unico, inimitabile capostipite del genere è finalmente giunto tra noi in versione PAL!

Monster cosa?

Tre anni fa, un gioco tanto essenziale quanto intelligente accalappiò il mio povero cervellino malato (riducendomi nella condizione attuale) e soprattutto lanciò in sordina un genere, quando i Pokémon facevano ancora "pio pio" ed erano solamente un progetto embrionale nei piani della Nintendo. Come confermato dal buon Teo Leccardi, che dei mostrini allenati da Ash la sa veramente lunga, il progetto ini-

Una delle caratteristiche più divertenti di Monster Rancher, è quella di combinare fra di loro diversi tipi di mostri per ottenere una razza nuova. A destra, ci sono le probabilità che un determinato genere nasca dalla "fusione".

ziale dei Pokémon risale addirittura al 1990 anche se, per ragioni a noi sconosciute, è rimasto nel cassetto per svariato tempo mentre i Tamagotchi spopolavano in tutto il mondo. Nel 1997 però, la Tecmo provò una variante del Tamagotchi classico e lo adattò in maniera a dir poco sensazionale su un gioco per Playstation.
Il giochillo in questione rispondeva al nome di Monster Rancher e, a causa del concept

Primo impatto

Tutto nella norma se si è giocato il primo Monster Rancher, abbastanza semplice e intuitivo anche se è la prima volta. L'interfaccia è essenziale e comprensibilissima.

abbastanza strano per l'epoca, Sony non prese in considerazione l'ipotesi di adattarlo anche al mercato europeo, relegando la piccola perla della Tecmo al ruolo di gioco di culto per super appassionati.
Con il successo sensazionale riscosso in bre-

vissimo tempo in tutto il mondo (Italia compresa) con i vari Pikachu e Charmander, ecco finalmente arrivare anche nel nostro continente la versione PAL di Monster Rancher, che però non è Monster Rancher. Mi spiego meglio. L'anno scorso è uscito Monster Rancher 2 e il Monster Rancher giunto finalmente da noi è l'adattamento del sequel, ma visto che si era saltata la pubblicazione del primo, si è ricorsi al trucchetto di togliere il suffisso numerico e si è scelto di lanciarlo come un titolo ex novo. Tutto chiaro? Spero di sì...

gnare il grado di Mastro Allenatore (o qualcosa del genere, suvvia...) e sentirsi più belli agli occhi del mondo!

Al contrario di quanto accade in una puntata dei Pokémon, in Monster Rancher non si trovano delle creature in cattività da catturare e allevare, bensì vengono generati semplicemente inserendo un QUALSIASI CD all'interno della Playstation. Come come? Sì, avete capito bene, con un CD qualsiasi! Su come Monster Rancher riesca a creare dei mostri rimane comunque un mistero, più che altro

PlayStation

Monster Rancher è tutto quello che è stato il primo episodio e anche molto di più. Un gioco appassionante, soprattutto sei siete fan dei Pokémon (che su Playstation non vedrete mai), impreziosito da alcune piccole chicche. Un gioco che si scopre nel tempo e che non si finisce mai di conoscere fino a fondo, vista anche la mole impressionante di mostri. Per alcuni potrebbe risultare un po' noiosetto, ma se vi piacciono anche i giochi "pacati" e lenti, Monster Rancher vi darà non poche soddisfazioni...

Partendo per le sessioni di allenamento della durata di un mese, ci vengono segnalati anche potenziali mostri che potrebbero disturbare il nostro lavoro. Per la cattura di ognuno di questi (che appaiono comunque in maniera assolutamente casuale) c'è un premio in denaro.

Facci vedere la foto del mostro...

... facci ridere, diceva Abatantuono nel leggendario "Fantozzi contro tutti". Ed effettivamente avrete a che fare con delle bestie veramente ridicole, buffe e brutte che la frase del "butterato con alito stile fogna di Calcutta", ben si adatta all'occorrenza. Ma, praticamente, come diavolo funziona questo Monster Rancher?

Fondamentalmente il concetto sul quale ruota tutto il gioco è decisamente semplice: fare l'allenatore di mostri, crescerli, accudirli e lanciarli in battaglie con altri mostri per guada-

Il mio Bestio ha appena abbattuto un mostro che, almeno sulla carta, è dello stesso livello. Bestio gli ha inflitto talmente tanto dolore che è rimasto solo il cappello...

perché continua a essere oscuro il meccanismo di funzionamento e su cosa vada effettivamente a leggere del CD che viene inserito. Aldilà di queste spiegazioni scientifiche (se il gioco dovesse conquistare un buon numero di fan, allora prenderemo in considerazione la seconda guida per Monster Rancher... lo ci sto perdendo i giorni!), vediamo nel dettaglio come si articola il giocone della Tecmo.

Come detto, la prima cosa da fare è creare

Andrea "MAOraNza" Della Calce

Le sessioni di allenamento non sono interattive e tutto quello che potrete fare è vedere il vostro "pargoletto" tentare di succedere in una determinata prova. Ehi, ma quello è uno squalo!

Potendo scegliere

Compratevi un Nintendo 64 o un Gameboy e i Pokémon, altrimenti accontentatevi di questo ottimo "surrogato" e godetene finché potete: di giochi così in giro ce ne sono ben pochi...

un mostro e si fa presso la Shrine, il tempio, dopodiché viene generato il risultato visivo della vostra scelta. Quando il mostro apparirà (e, soprattutto, se apparirà, visto che esistono dei CD che si possono "leggere" solo dopo che si è raggiunta una certa abilità come allenatore...) potrete decidere se tenerlo o meno. Il mostro ha sei caratteristiche che vanno da 0 a 999 e che ne definiscono in tutto e per tutto il comportamento e le attitudini in combattimento: le sei caratteristiche rispondono a vita, potenza, velocità, intelligenza, difesa e abilità. Ognuna di queste caratteristiche condiziona l'apprendimento di diverse tecniche di combattimento, tenendo sempre ben presente che queste cambiano da razza a razza.

Atene è vicina...

Ovviamente la propria creaturina cresce con il passare del tempo e con l'allenamento. Al contrario dei Pokémon che hanno una sorta di esperienza che li fa evolvere, in Monster Rancher una parte fondamentale del tutto riguarda le sessioni di allenamento, da come si tratta la propria bestia e anche cosa le si da mangiare. Il mostro, qualunque esso sia, reagisce diversamente a seconda dei tratti caratteriali che presenta per "imprinting" (pigro, disubbidiente, cattivo, goloso) e per l'interazione con il suo padrone. Non a caso, alla prima partita che si comincia, viene richiesto di compilare un test attitudinale con domande generali per tratteggiare il carattere dell'allevatore, anche se non so quanto peso reale abbia all'interno del gioco.

Come dicevo precedentemente, l'allenamento è forse il momento topico dell'intero gioco, alla pari del combattimento e si divide in due momenti: Drill ed Errantry. La prima serve a migliorare una caratteristica a scelta, con poca fatica e non incredibili risultati. L'Errantry invece, è da considerarsi una sorta di "colonia" per mostri, un centro di addestramento dove, nella stragrande maggioranza dei casi, è possibile acquisire nuove tecniche. La differenza tra i due sta in termini del tutto logistici, visto che la seconda stanca la bestiolina molto di più della prima oltre al fatto che risulta anche onerosa economicamente e che si svolge lungo il periodo di un mese (il tempo viene misurato in anni, mesi e settimane e ogni "turno" rappresenta sette giorni...). È palese che il risultato sia superiore sia in termini di aumento delle statistiche numeriche che nell'ordine dell'imparare abilità nuove. Ah, gli allenamenti sono solo visivi, nel senso che non è possibile interagire in nessun modo e tutto quello che si può fare è stare comodamente seduti e guardare i comportamenti del proprio pargoletto.

PlayStation	Grafica	86	Giocabilità	89	93
	Sonoro	75	Longevità	94	

Monster Rancher arena

La parte focale del gioco è, come è lecito attendersi da un gioco come questo, il combattimento. In date prestabilite si può decidere di iscrivere il proprio mostro a un torneo con i mostri della propria categoria (si parte dalla E e si arriva fino alla S passando per la A - un giro un po' largo, se vogliamo...): vincendo i tornei si guadagnano soldi, fama e oggetti.
Come si articola il combattimento quindi? Prima di tutto si può scegliere se fare combattere autonomamente il proprio mostro, altrimenti guidarlo manualmente: più il mostro è fedele, più è facile che obbedisca ai nostri comandi e che non si "smarrisca" senza essere in grado di combinare nulla diventando un bersaglio facile per l'avversario. Quando inizia il combattimento, vengono visualizzati i contendenti e sotto di loro due barre simmetriche nelle quali vengono segnalati i rispettivi attacchi, la percentuale di colpire con l'attacco selezionato in quel momento e la quantità di "fegato" per attaccare (un modo come un altro di indicare il Mana degli RPG...): ogni attacco ha un costo (a seconda di quanto è offensivo) e consuma "fegato". Quando questo raggiunge un numero inferiore a qualsiasi costo di attacco, il mostro non può fare altro che mantenere le distanze.

Un particolare del combattimento che potrete decidere di giocare di persona oppure lasciare il vostro animale in balia degli eventi. A seconda della fedeltà sviluppata nei vostri confronti e dell'intelligenza, il mostro reagisce e si comporta diversamente in combattimento.

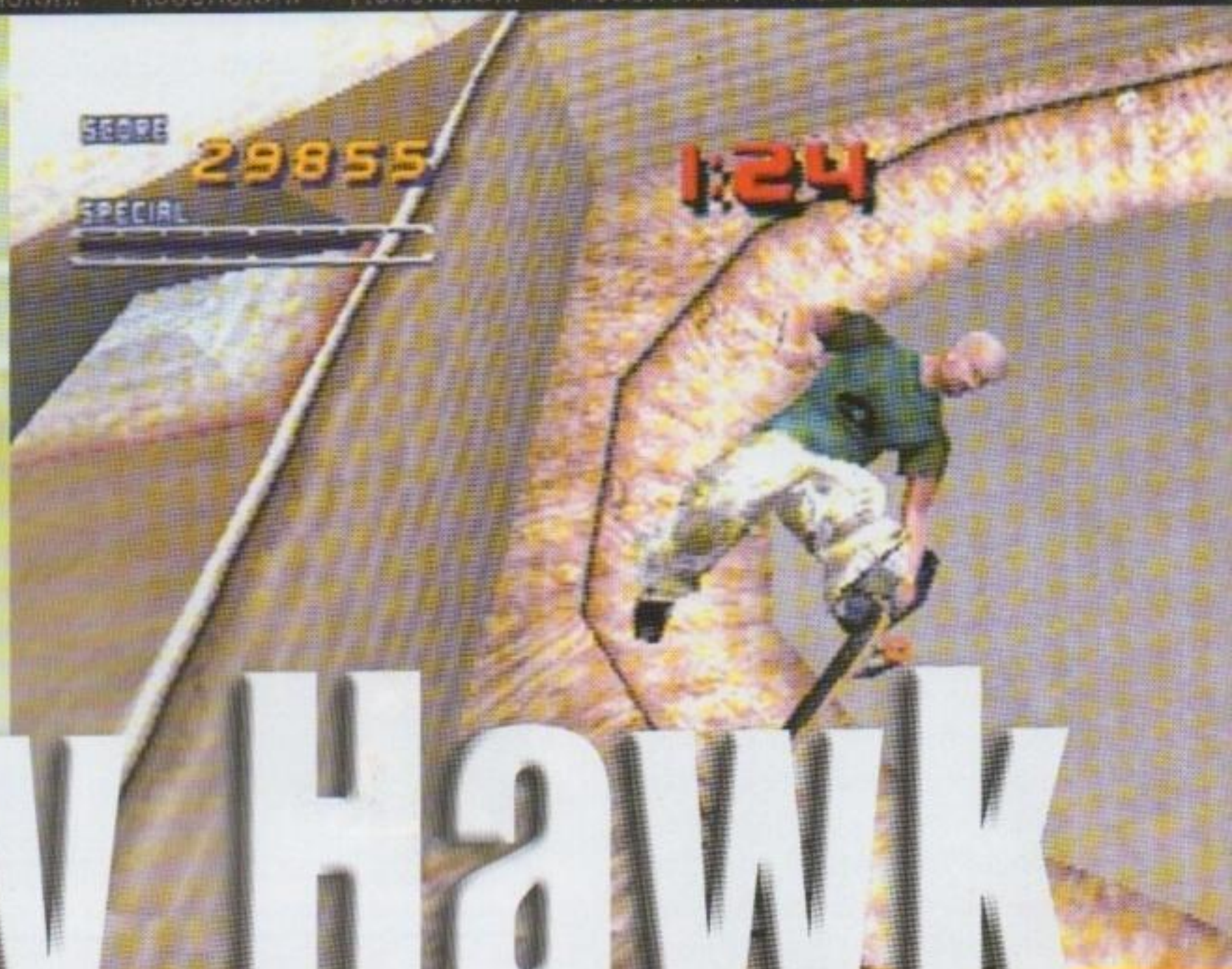
Gli attacchi di un mostro sono molto condizionati dalla distanza dal nemico e dall'abilità conquistata: gli attacchi hanno delle descrizioni standard che sono classificate con il metodo dalla E alla S enunciato sopra. Ogni attacco è caratterizzato da questi parametri applicati a caratteristiche che equivalgono alla probabilità di colpire, alla potenza dell'attacco e se questo ha caratteristiche speciali che aiutano a far perdere il "mana" all'avversario o ad aumentare le chance di portare un colpo critico. I combattimenti durano una quarantina di secondi e il vincente è colui il quale mette KO l'avversario entro il tempo limite oppure ha energia residua percentualmente maggiore allo scadere dei secondi.

Voto 95

Titolo
Tony Hawk Skateboarding II

Descrizione
Simulatore di volo su rotelle

Giocatori
1-2

Casa Software
Activision/Neversoft

Tony Hawk Skateboarding II

Tony ritorna in pista una seconda volta... e lo fa per vincere!

Buonasera, mi presento, sono uno skater e ho voglia di farvi divertire

Più o meno dodici mesi fa gli skater di tutto il mondo avevano avuto una buona ragione per costruire un monumento ai valenti programmatori della NeverSoft. Oggi, gli stessi coder ne meritano un altro, grosso come una casa, per lo stupendo seguito che hanno regalato a tutti coloro che hanno apprezzato il primo capitolo della serie... e non solo. Questo Tony Hawk II è un titolo di quelli che vi attaccheranno alla sedia per un bel pezzo, ma andiamo comunque con ordine e cominciamo a vedere che cosa diavolo si nasconde dietro questo Antonio Falco Skateboarding II.

Immortalato per i lettori di ConsoleMania, un 360° One Foot Japan. Per la cronaca, più rotazioni effettuate, maggiore è il punteggio che vi verrà attribuito per l'evoluzione.

Cominciamo dall'inizio: cos'è questo gioco? Tony Hawk Skateboarding II è una simulazione di skateboard (ma va? L'avreste mai detto?!?) dove sarete chiamati a vestire i panni di atleti famosi che provano, in modi più o meno spettacolari, a rompersi l'osso del collo con acrobazie al limite della fisica e del buon senso. Le modalità di gioco a disposizione sono tre: si comincia con il Free Skate, che vi permetterà di scorrazzare liberamente per le vie dei livelli sbloccati nelle altre modalità, passando per il Single Session, che potremmo considerare come la "partita secca" nei giochi di calcio e, infine, la modalità Career, vera anima di questo titolo, in cui

Primo impatto

Bell'interfaccia grafica, bella musica e la sensazione che, di qui a poco, sarà davvero difficile staccarsi da questo secondo capitolo delle avventure di Tony Hawk...

Foto dal duplice valore, questa. In prima potete ammirare l'ottimo effetto di rottura del vetro e in seconda, la seconda grande novità introdotta in questo secondo capitolo, ovvero il concetto di caduta dall'alto... o Big Drop, se preferite.

Più sani più belli

Come già anticipato durante la recensione, potrete investire i soldi che guadagnerete nella modalità Career per incrementare le vostre statistiche. Eccovi le dieci abilità in cui potrete sperperare i vostri risparmi:

Air
Questo parametro determina la vostra abilità una volta staccati i piedi da terra.

Hang Time
Il tempo di "presa" è determinato, invece, da questo fattore.

Ollie
Potenziando questa voce potrete spiccare dei salti più alti.

Speed
Incrementando questa "abilità" potrete sfrecciare più velocemente per rampe e affini.

Spin
Questo valore determina la vostra confidenza con le rotazioni aeree. Se aspirate a chiudere un 1080° (praticamente impossibile, ma la speranza è l'ultima a morire) pompate a dovere questa abilità.

Landing
Volare è bello, ma atterrare è quasi sempre difficile... a meno che non decidiate di investire i vostri soldi per potenziare questa skill.

Switch
Se siete dei "regular" e avanzate in modo "goofie" otterrete più punti, visto che le evoluzioni saranno più difficili da eseguire. Aumentando questo parametro, invece, riuscirete a semplificarvi notevolmente le cose.

Rail Balance
Questo parametro determina il vostro equilibrio mentre grindate una ringhiera...

Lip Balance
Mentre questo vi permette di rimanere "immobili" sui vari bordi (avete mai sentito parlare di Handplant? No? Beh, non importa...)

Manuals
Grande novità introdotta in questo secondo capitolo, l'abilità in questione vi permetterà di "impennare" il vostro mezzo con maggior facilità.

dovrete dimostrare a tutti il vostro vero valore. Nonostante ci siano diversità enormi tra queste opzioni di gioco (ho saltato quelle concernenti l'editing perché ho preferito riservr loro un box a parte), in tutte - eccezion fatta per il Free skate - vi sarà richiesto di accumulare una valanga di punti, che si ottengono solamente raccogliendo dei particolari oggetti o eseguendo le evoluzioni. Ovviamente, più il coefficiente di difficoltà di una particolare acrobazia sarà elevato, maggiore sarà il numero di punti che vi verranno assegnati. Le "mosse" più fruttuose sono quelle che rientrano nella categoria "special", attivate sempre da una combo di due direzioni e un tasto, eseguibili solo una volta che la barra verde situata nell'angolo alto a sinistra dello schermo avrà cambiato colore, trasformandosi in un più sgargiante giallo canarino. Già, ma come fare a convincere la barra a cambiare quel maledetto colore? Basta eseguire bene le evoluzioni minori. Semplice, non trovate?

Professione Skateboarder

Selezionando la voce "career mode" dal menu, potrete cominciare a viaggiare con il vostro skate per uno degli otto stage messi a disposizione dai programmatori della Neversoft. Per dirvela tutta, l'ingresso agli skate park dovrete guadagnarvelo, anzi, sudarvelo. Come? Beh, all'inizio di ogni livello, durante il caricamento, vi verrà mostrata una lista, com-

In queste tre foto potete ammirare la sintesi di una medaglia d'oro annunciata... Buona prima manche

... Seconda prova quasi perfetta...

... il logico epilogo!!!

http://www.oldgamesitalia.net/

Ecco il "manual", in pratica un'impennata sullo skate. Si può effettuare sia sul "nose" che sul "tail".

Eccovi la trasposizione digitale di Antonio Falco, intenta a portare a termine un heliflip... Roba da dilettanti!

posta da dieci obiettivi, una volta perseguiti i quali otterrete dei fruscianti dollaroni che potrete spendere per incrementare le vostre statistiche (intervenendo sui dieci parametri che trovate spiegati in uno dei box che accompagnano questa recensione), oppure per imparare delle nuove acrobazie (divise in quattro grossi sottogruppi: grab, flip, lip e special trick. La prima "famiglia" comprende tutte quelle acrobazie dove toccate, in un modo o nell'altro, la tavola con le mani, la seconda include tutte quelle dove la tavola viene fatta girare con i piedi, la terza abbraccia gli scivolamenti in generale e la quarta tutte quelle acrobazie che potrete portare a termine solo una volta che la barra gialla di cui parlavamo poco fa sarà presente su schermo), o, ancora, per comprarvi una tavola degna di tal nome allo skate shop.

Sì, ok, è un bel gioco, ma non rischio di comprare un doppione?

Se siete arrivati sin qui nella lettura, le possibilità sono solamente due: la prima, quella più ottimistica, è che stiate leggendo l'articolo di domenica, giorno in cui i negozi sono chiusi e quindi dovrete tenervi la bava alla bocca fino a domani, mentre la seconda, un po' più catastrofica (anche se non ne ho ancora capito il motivo), vi vede ancora incerti sulla spesa, magari perché pensate che questo titolo sia un semplice remake del precedente episodio. Niente di più sbagliato... Cominciamo a parlare delle piste, o meglio degli ambienti in cui vi ritroverete a girovagare. Quelli incontrati nel prequel di questo THPS 2 erano molto belli e sufficientemente vari, ma, alla fine, non erano certo dei mostri di vastità e dopo tre o quattro sessioni di gioco, un videogamer dotato di buona tecnica aveva già portato a termine la fase di esplorazione. Qui, invece, ci troviamo di fronte a livelli enormi, caratterizzati da aree segrete che vengono sbloccate solo quando verrà compiuta una determinata azione. Vi basti sapere che nel livello di New York, prima di arrivare a "grindare" sulle rotaie della metropolitana (è uno degli obiettivi, non una mia mania personale), dovremo raccogliere tutti e cinque i gettoni che ne sbloccano l'ingresso, mentre nel livello di Philadelphia,

Potendo scegliere

Se avete già il primo gioco di questa serie, direi che potreste provare Grind Session, che ne è sostanzialmente un ottimo rifacimento. Nel caso in cui, invece, vogliate provare qualche gioco meno impegnativo, potreste optare per la serie di Street Sk8er, giunta anch'essa al secondo episodio, che vanta una curva d'apprendimento davvero bassissima. Come ultima spiaggia, nel caso in cui abbiate già finito e strafinito i giochi appena citati, potreste buttarvi su Trasher – Skate & Destroy, titolo modesto ma, tutto sommato, divertente, almeno nelle prime sessioni di gioco.

Al termine di ogni sessione, nel caso in cui siate riusciti a portare a termine almeno un obiettivo, vi verrà mostrata una chiara schermata di riepilogo.

PlayStation				
Grafica	94	Giocabilità	96	95
Sonoro	92	Longevità	96	

Tony Hawk Skateboarding II

Qui ce n'è per tutti i gusti...

... Visto che potrete creare, grazie al comodo editor di personaggi, il vostro alter ego digitale perfetto. Le possibilità di personalizzazione sono davvero vaste e comprendono, oltre ai tratti somatici e ai colori degli indumenti (sappiate che, comunque, solo i pantaloni sono obbligatori, quindi, volendo, potreste fare i tamarri girando a torso nudo), un buon numero di loghi e tatuaggi. Ovviamente i programmatori della Neversoft hanno pensato bene di includere anche uno stupendo e completissimo editor di skate park che, alla resa dei conti, risulta di gran lunga superiore a quello già visto in Street Sk8er II. Dateci dentro e cominciate a scambiarvi percorsi con gli amici...

scivolando su un cavo attaccato ad alcuni pali della luce, verrà sbloccata una nuova area strapiena di rampe e di bei dollaroni sonanti. Come dicevo prima, saremo chiamati a risolvere dieci prove in ogni stage, contro le cinque del primo episodio, cosa questa che rende ogni sessione di gioco davvero entusiasmante (questa volta, invece delle videocassette, saranno i soldi a garantirvi l'accesso agli skate park successivi). La modalità "carriera" è stata sensibilmente modificata con la possibilità di comprare nuove evoluzioni, mentre nel primo episodio l'unica cosa che poteva essere ritoccata erano le statistiche del personaggio. La grafica è stata notevolmente migliorata e i protagonisti appaiono ora più grossi e definiti e le "mosse" sembrano davvero più fluide (per la cronaca, ne sono anche state implementate di nuove. La più divertente è, senz'ombra di dubbio, il "manual". Si impenna con lo skate, robe dei matti!). L'engine è una diretta evoluzione di quello impiegato per la realizzazione del primo capitolo, al quale è stata aggiunta, tra le altre cose, la possibilità di rappresentare alcuni effetti atmosferici (imperdibile la pioggia che cade all'interno dell'hangar, nel primo stage). In ultimo, segnalo la possibilità di editare il proprio alter ego digitale e, cosa questa che farà felici tutti gli smanettoni incalliti, la possibilità di creare il proprio skate park scegliendo, come arredamento, tra tutti i pezzi che incontrerete nel gioco.

Sto grindando sulle rotaie della metropolitana scoperta di New York. Gagliardo eh?

Anche nei lip trick, quelli, cioè, che si effettuano su bordi e sporgenze, sono state implementate nuove figure. Il disaster è una delle più carine.

Tirando le somme

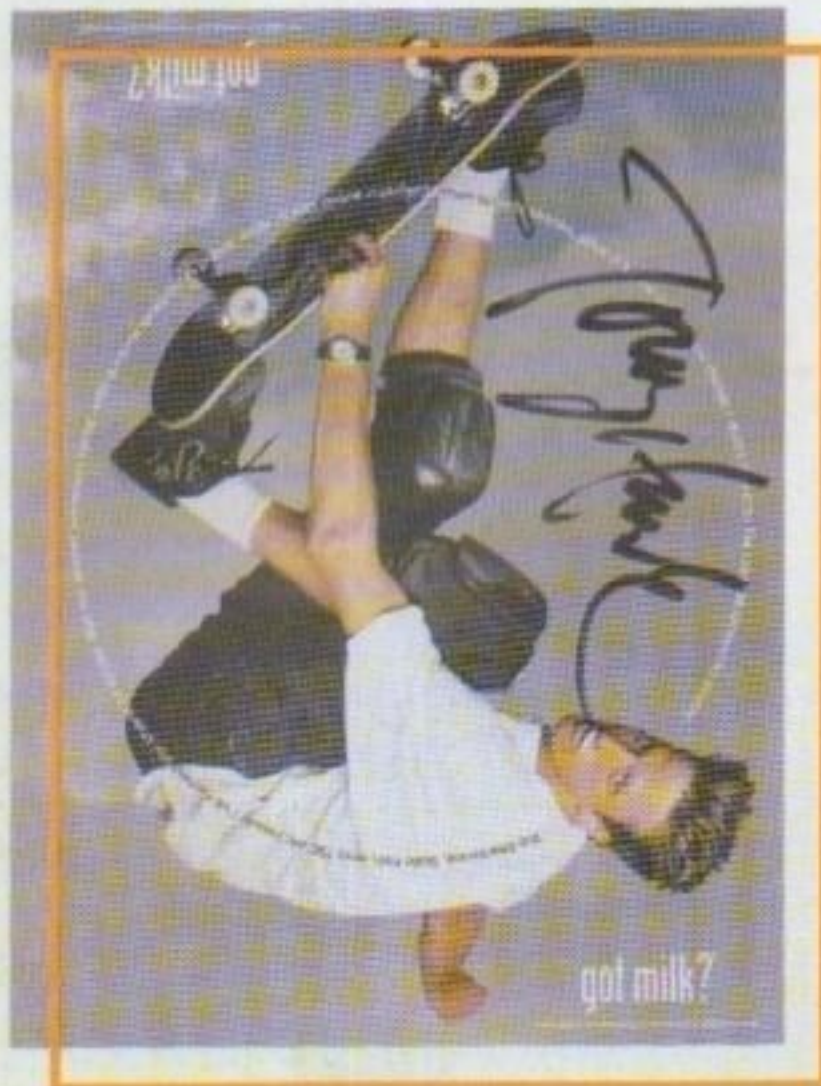
Insomma, nel caso in cui non l'abbiate ancora capito, questo non è un gioco, è un capolavoro. Il sistema di controllo è preciso, a volte perfino troppo, e le evoluzioni, specie quelle più complicate, una volta portate a termine riempiono di soddisfazione. Il sonoro si difende davvero bene, sia per quanto riguarda le tracce suonate (forse un po' pochine, ma non è il caso di farne un dramma. A proposito, non ho ancora capito perché in tutti i giochi di skateboard, la colonna sonora è prevalentemente composta da pezzi ska, hard rock e industrial... Mistero) che per ciò che concerne gli effetti sonori veri e propri. Se avete dei pomeriggi liberi, avete appena trovato pane per i vostri denti.

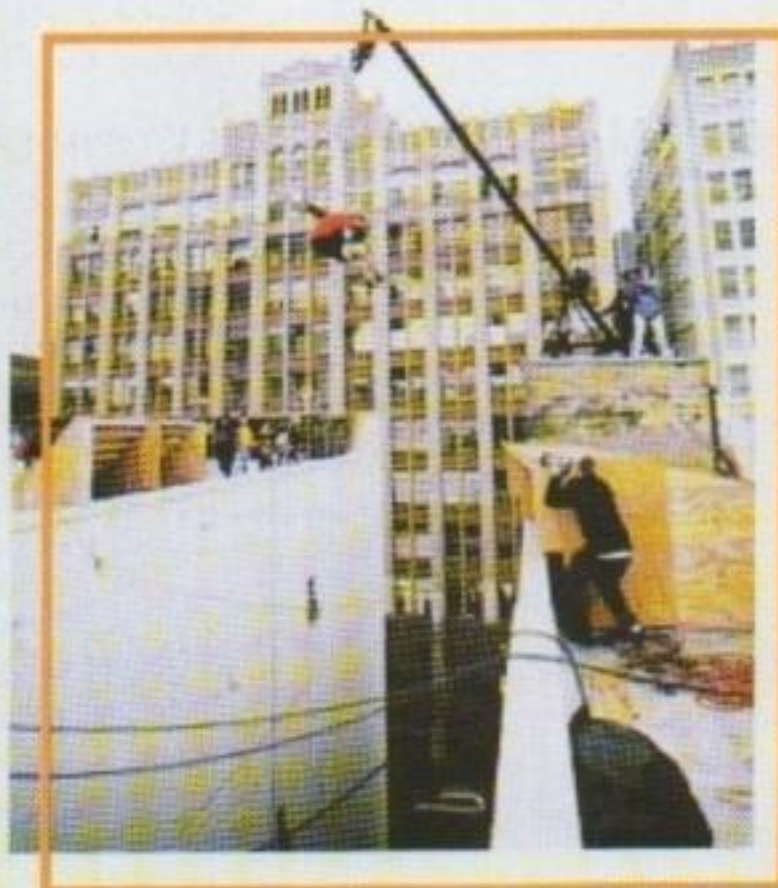
PlayStation

Un titolo con i fiocchi, in grado di appassionare praticamente chiunque. Non è proprio semplicissimo ma, una volta "dominata" la bestia della tecnica, regala soddisfazioni indescrivibili. Giocabilità elevatissima, longevità praticamente infinita, il tutto contornato da ottima grafica e un sonoro ad altissimi livelli, specie se hard rock e musica "ignorante" vi fanno impazzire. Da acquistare senza riserve...

http://www.oldgamesitalia.net/

Tony Hawk: dalla finzione alla realtà

Tony Hawk: dalla finzione alla realtà

Tony Hawk ha segnato in maniera indelebile l'adolescenza di tutti quelli che, come me, sono nati verso la fine degli anni '70 e hanno potuto godersi appieno l'era dello skate. Di recente è anche diventato uno dei personaggi "alternativi" più popolari grazie a due videogiochi. Eccovi la storia di uno dei campioni più amati di tutti i tempi, campione sia dal punto di vista sportivo, sia da quello umano...

Tony da "giovinetto". A giudicare dall'espressione sembra saperla lunga sul suo futuro...

Tony impegnato in una dimostrazione. Lo scopo è quello di saltare da un tetto all'altro (visto anche in Senseless Act of Video su MTV) e dubito che sia così facile come in THS2.

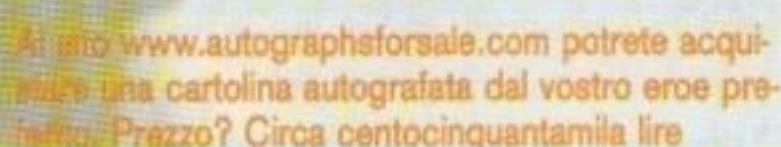
La vita di Tony Hawk cambiò drasticamente quando, a nove anni, suo fratello maggiore gli regalò una tavola blu in fibra di vetro. È sempre stato determinato in tutto quello in cui si cimentava: pensate che, alla tenera età di sei anni, trascinò sua madre sul bordo di una piscina olimpionica per dimostrarle che era capace di farla tutta in apnea... Non ci riuscì e, come ricorda sua madre, "ne fu letteralmente sconvolto. Si aspettava tanto da se stesso, a volte anche troppo". Il suo comportamento spinse i genitori a chiedere alla scuola di Tony un esame psicologico: il risultato sorprese tutti, tranne lui. Risultò che il piccolo Hawk aveva un dono... aveva la mente di un ragazzino di dodici anni in un corpo di otto, la stessa mente che gli chiedeva di fare cose che il suo mucchietto d'ossa e pelle non era ancora in grado di portare a termine. Fortunatamente, il fratello maggiore di Tony, Steeve, regalò alla piccola peste uno skate, quello blu di cui parlavamo poco fa. Finalmente corpo e mente si riunivano in una cosa sola e grazie alla sua abilità con la tavola, Tony cominciò a cambiare personalità. Adesso era riuscito a trovare qualcosa che gli piaceva sul serio.

Stando a quanto ricorda Steeve, Tony diventò più calmo e altruista, cominciando a prestare attenzione ai bisogni degli altri. Non gli importava perdere,

Un handplant in tutto il suo splendido fulgore.

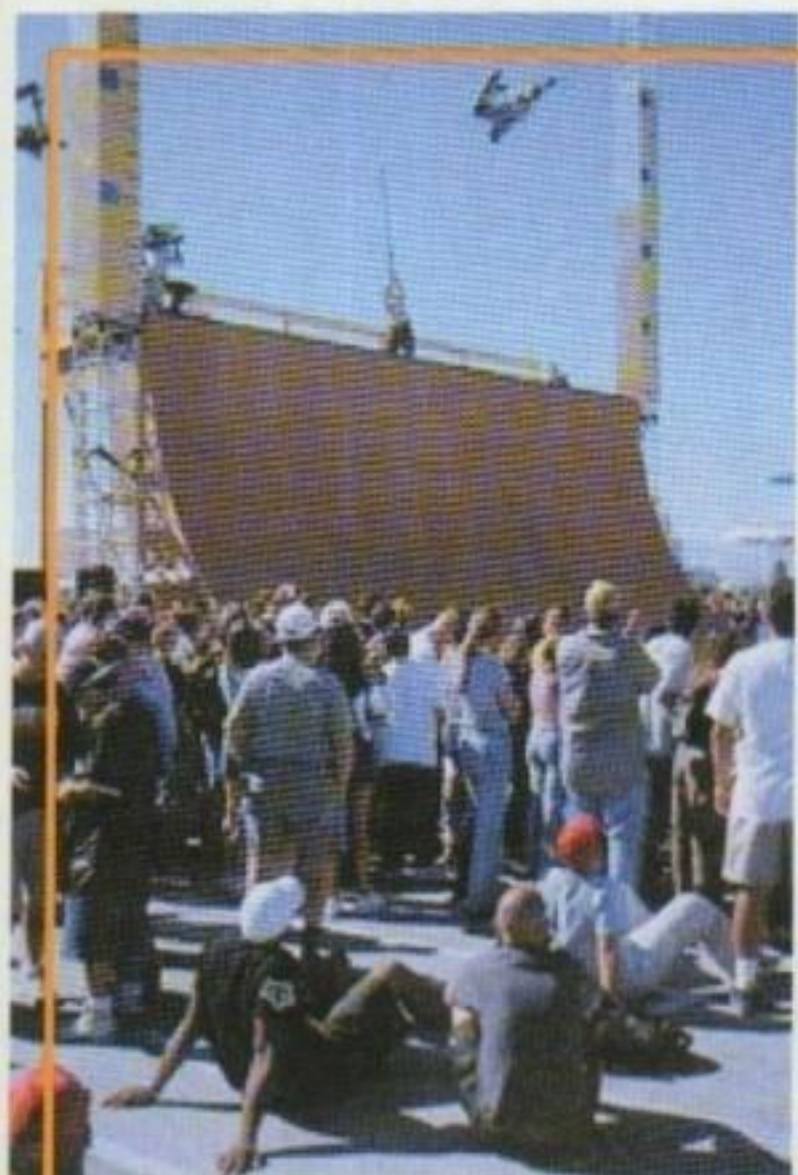
Questo è uno dei momenti più belli della vita di Tony Hawk... Sta per chiudere l'impossibile 900

l'unica cosa che contasse veramente era quella tavola blu. Nelle competizioni, quando gli capitava di non "skateare" bene - anche in caso di vittoria - tornava a casa, prendeva il suo gatto Zorro e si chiudeva in camera sua. "Se non faccio del mio meglio" diceva "mi uccide". Non era molto chiaro il perché di tutta questa motivazione ne, tanto meno, la sua provenienza. Molto probabilmente era un "dono" di suo padre, Frank, reduce della seconda guerra mondiale. Più che un apporto genetico, la cosa che avvicinò maggiormente padre e figlio fu la

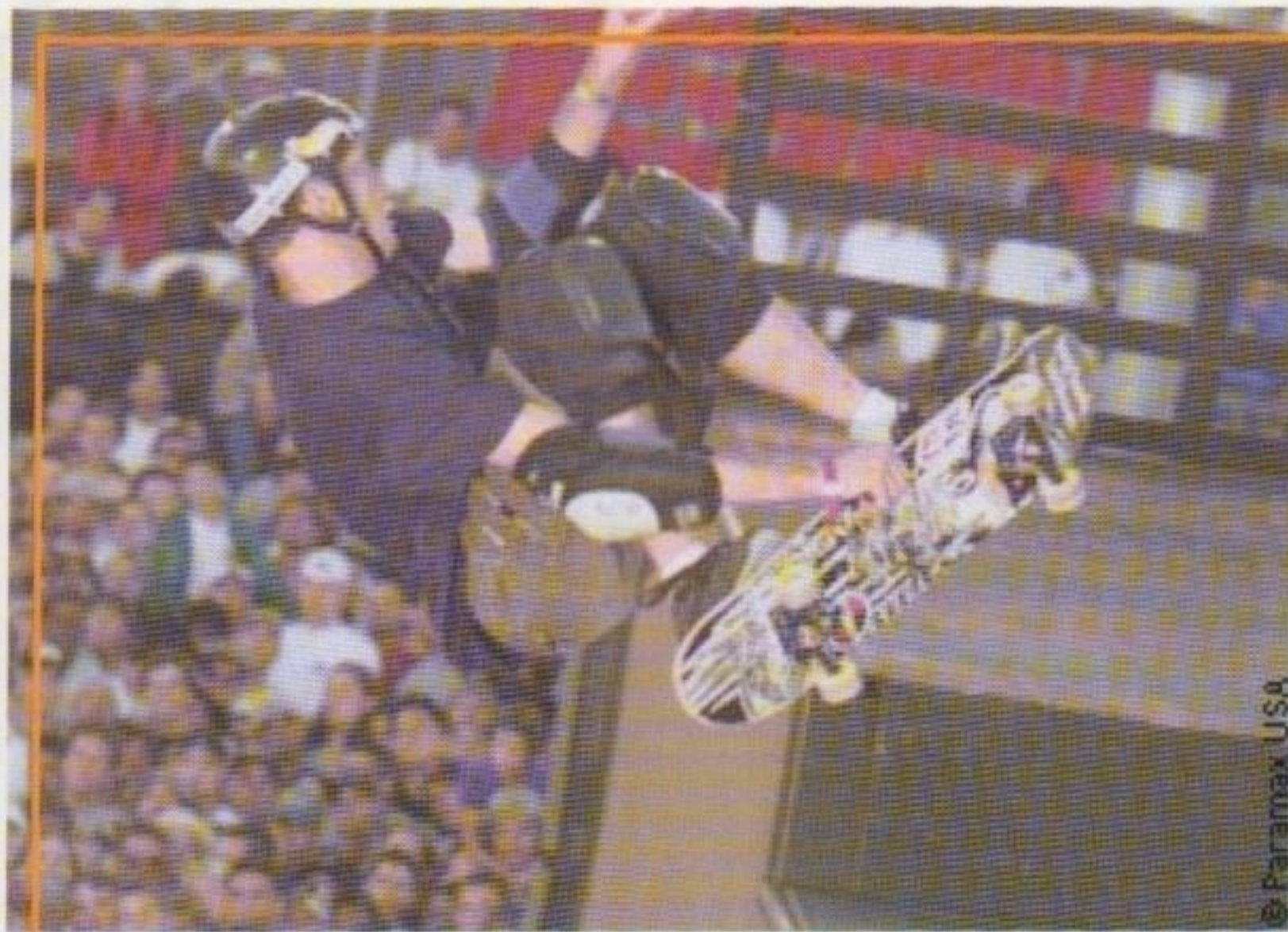
Al sito www.autographsforsale.com potrete acquistare una cartolina autografata dal vostro eroe preferito. Prezzo? Circa centocinquantamila lire

passione e il supporto che il primo dava al secondo, niente lezioni e insegnamenti, ma solo tanta, tantissima comprensione. Frank scarrozzava Tony su e giù per la costa californiana per permettere al figlio di partecipare alle competizioni più disparate, costruiva rampe e, quando si

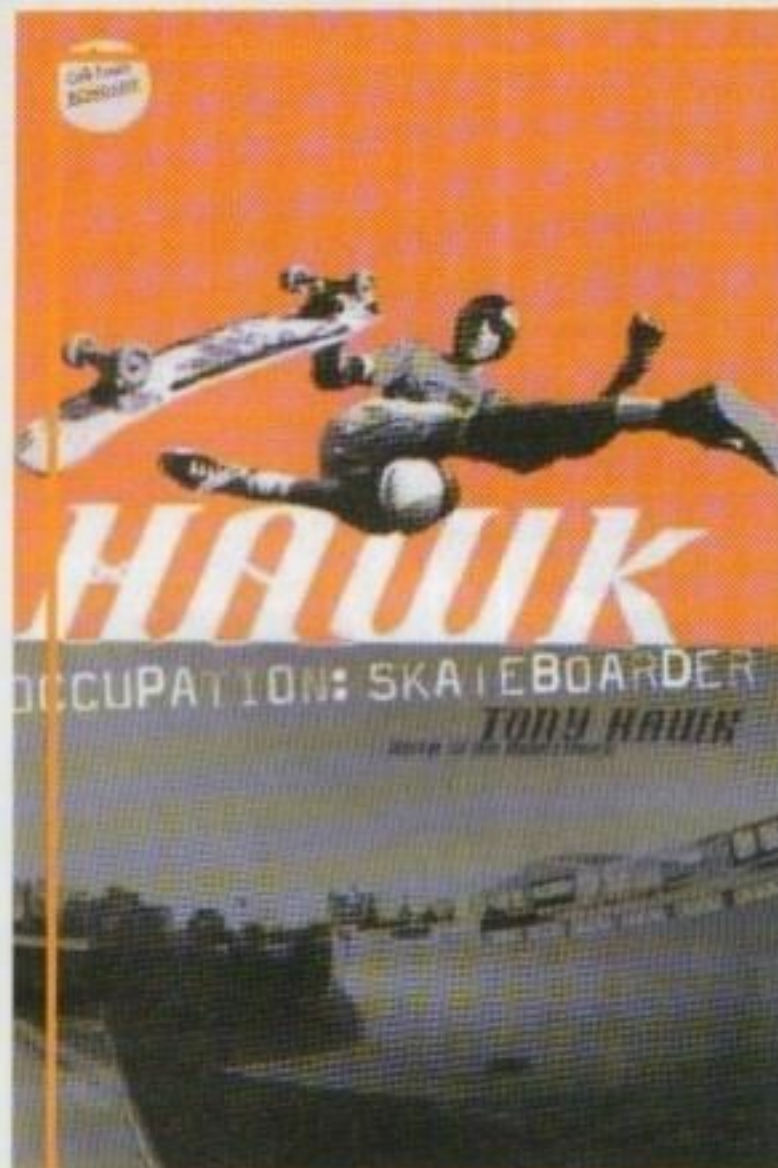
accorse delle clamorose lacune presenti all'interno delle "strutture" che organizzavano le manifestazioni ufficiali, fondò la CASL e la NSA (Califormia Amateur Skateboard League la prima, National Skateboard Association la seconda). La NSA organizzò diverse manifestazioni che aiutarono questo sport "alternativo" a crescere, sia per importanza che per numero di "proseliti" negli anni '80. Nel 1995 Frank morì...
All'età di dodici anni, Tony ricevette la prima offerta di sponsorizzazione. La Dogtown Skateboard lo accompagnò in tutta la sua evoluzione, fornendogli tavole anche quando, a quattordici anni,

© Paramax USA

http://www.oldgamesitalia.net/

Japan Air che sta per essere chiuso... che dire, tanto di cappello a sua maestà Tony Hawk.

© Paramax USA

Tony entrò nella lega professionisti e più tardi, a soli sedici anni, venne riconosciuto come miglior skater del mondo. A diciassette anni, Tony Hawk partecipò a centotre competizioni riservate ai professionisti, vincendone la bellezza di settantatre (una delle quali con appena tre ore di sonno alle spalle) e piazzandosi in seconda posizione per ben diciannove volte... fino a ora nessuno è riuscito a battere il suo record. Sfortunatamente per lui, l'essere un campione di skate non garantisce sicurezza economica, visto che questo sport è famosissimo per i suoi picchi - e improvvisi cali - di interesse da parte della gente. Fatto sta che, comunque, Tony fu in grado, a diciassette anni, di comprarsi la sua prima casa, seguita, a due anni di distanza, da un altro immobile, nelle vicinanze di Fallbrook. La sua seconda dimora, situata in cima a una collina, ospitava un'enorme rampa in legno, affiancata da una più piccola e una piscina. In quel periodo Hawk continuò a viaggiare per il mondo, impegnato tra competizioni e dimostrazioni che gli permisero di regalare a tutti i suoi amici una bella vacanza alle Hawaii.

Nell'Aprile del 1990 sposò Cindy Dunbar e si stabilì a Fallbrook, dove poté coltivare le sue passioni per computer, stereo e macchine. Ma un giorno, nel 1991, tutto questo finì... Tony sentì il colpo sul suo elmetto, alzò gli occhi ma era già troppo tardi: il cielo stava già cadendo. Lo skate morì. Non di una morte lenta e prevedibile, ma di un male improvviso, di quelli che ti stroncano senza nemmeno lasciarti il tempo di fiatare. Tony smise di "guadagnare" e sua moglie, un'estetista, diventò quella che portava il pane a casa. I successivi cinque anni furono caratterizzati da incertezza economica e crisi personali, che lo costrinsero a vendere la casa di Fallbrook e la sua Lexus. Nel 1992 Cindy diede alla luce uno splendido bambino, Rilet. Papà Hawk si rimboccò le maniche e fondò una compagnia, dedicata, ovviamente, al mondo della tavola a rotelle. Due anni dopo, nel 1994, lui e Cindy divor-

ziarono. Nel frattempo la Birdhouse Project (questo il nome della compagnia) si avviava sul viale del declino, mentre il futuro di Tony Hawk sembrava sempre più incerto e grigio. "Se non posso skateare" diceva "posso sempre mettermi a fare video per altri, oppure mettermi dietro una scrivania per programmare o realizzare siti web. Penso che lo skate sia un argomento chiuso per me". Fortunatamente si sbagliava e il "falco" diventò una fenice, pronta a risorgere dalle sue ceneri. Nel 1996 sposò la sua attuale moglie, Erin, e comprò una nuova casa, con una nuova piscina e una nuova cascata. La Birdhouse è oggi una delle più blasonate e grosse compagnie di skateboard nel mondo e quando Tony vendette il marchio ad altre compagnie ci guadagnò non poco. Nel 1999 la Tech Deck Toys realizzò un grosso colpo con gli skate park in miniatura, sponsorizzati da Tony Hawk e nel 1998 venne inaugurata una linea d'abbigliamento per bambini chiamata, logicamente, Hawk Clothing, acquisita, agli inizi del 2000, dalla Quicksilver. Il ventisei Marzo 1999 Tony diventò padre per la seconda volta e in quell'anno la Activision realizzò il primo gioco ispirato al campione della tavola a rotelle: Tony Hawk Pro Skater (Tony Hawk Skateboarding nella versione europea), che ha venduto più di due milioni di copie in tutto il mondo. Un anno dopo, nel Marzo 2000, Tony firmò con la ESPN per una collaborazione molto fruttuosa. Ora il ragazzo prodigio ha lasciato il posto a un padre apprensivo e premuroso che, all'età di trentun anni ha deciso di ritirarsi. Quello che ci tiene a sottolineare è che questa sua dipartita non significa assolutamente che smetterà di andare in skate, almeno non del tutto. Significa semplicemente che non prenderà più parte a competizioni ufficiali. Volete sapere il motivo? Beh, nel 1999, durante gli ESPN X Games, Tony riuscì a chiudere il primo 900 (due giri e mezzo, sospesi nel vuoto) e quello era il suo ultimo obiettivo, depennato da una lista che includeva, tra gli altri, un Ollie 540, il Kickflip 540 e il Varial 720. "Sono contento di come mi siano andate le cose... non avrei mai pensato di fare carriera nel mondo dello skate". Fortunatamente, ancora una volta, si era sbagliato.

http://www.oldgamesitalia.net/

Voto 84

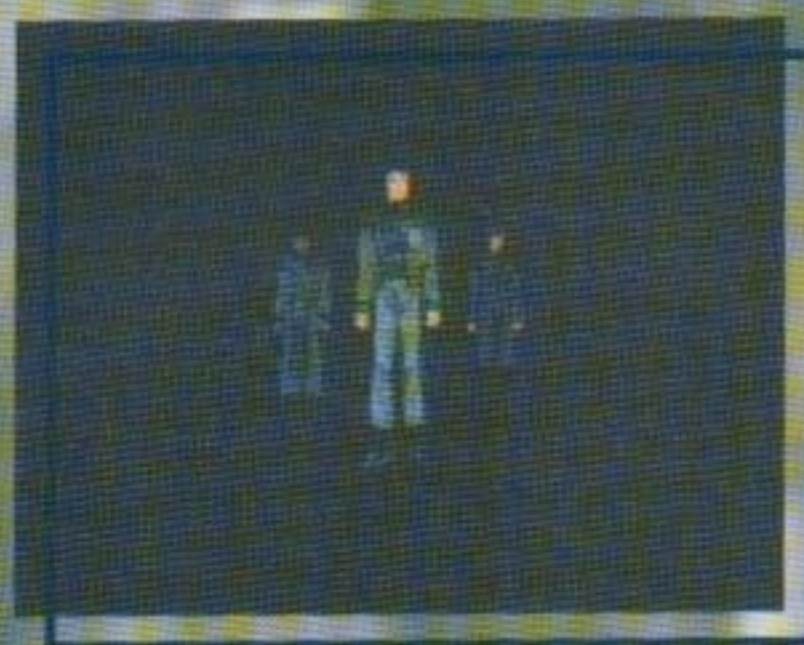
Titolo
Martian Gothic
Descrizione
Resident Evil spaziale
Giocatori
1
Casa Software
Take 2 Interactive

Martian Gothic

Un mistero sul Pianeta Rosso.... Sarete in grado di risolverlo?

Cogliete l'originalità

Quanta gente si è chiesta se ci sia mai stata vita su Marte? Tanta, e alla NASA hanno cercato anche di dare una risposta a questo interrogativo, benché senza successo (per ora). Secondo Martian Gothic, in un futuro piuttosto prossimo, una base preposta proprio allo scioglimento di questo enigma sarà posta sulla superficie del pianeta rosso. Come vuole

la tradizione, qualche tempo dopo la sua costruzione tutte le comunicazioni provenienti dalla base in questione cessano. L'ultimo messaggio che gli occupanti del posto riescono a inviare è inquietante: una minaccia non meglio identificata ha assalito gli occupanti del centro di ricerca, decimandoli dal primo all'ultimo. Il criptico messaggio si conclude senza dare indicazioni sulla natura precisa di tale minaccia, ma solo un consiglio, nel caso si decidesse di inviare una missione di salvataggio: Restate da soli, restate vivi. Inutile sottolinearlo, voi prenderete le parti della missione di sal-

Da questa scialba schermata potrete decidere di volta in volta quale personaggio utilizzare.

vataggio in questione, anche se, in realtà, c'è rimasto ben poco da salvare. Il gruppo è composto da Kenzo, Matlock e Karne, che, per prestare fede all'indicazione di cui sopra, decidono di penetrare nella base da tre entrate differenti. Poco dopo essersi fatti strada nel complesso, i tre scoprono però che il luogo è abitato da zombie, ormai i mostri più inflazionati delle avventure horror; a questo punto cominciano i problemi: un misterioso batterio

Primo impatto

Fin dall'inizio dell'avventura, capirete che è fondamentale scambiare frequentemente il controllo dei personaggi, in modo da usare quelli che possono fare qualcosa per aprire la strada a quelli che invece sono bloccati in un certo punto. Per il resto, niente di particolare: l'utilizzo dell'inventario e degli elementi del fondale con i quali si può interagire è decisamente intuitivo e non avrete problemi anche se siete nuovi alle avventure di questo tipo.

PlayStation	Grafica	81	Giocabilità	84	84
	Sonoro	79	Longevità	84	

Potendo Scegliere

Di belle avventure d'atmosfera ce n'è a bizzeffe. Abbiamo tre Resident Evil, Silent Hill e Dino Crisis (il seguito uscirà tra pochissimo ma purtroppo non è considerabile come avventura). Molto carino anche Parasite Eve 2, anche se non l'ho trovato poi così sconvolgente (grafica a parte). Se poi cercate qualcosa di un po' meno usuale, potete sempre rivolgervi a Chase the Express.

è stato liberato nella base e i tre eroi ne sono stati contagiati, divenendo pericolosi gli uni per gli altri! Capito il perché del "restate soli"? Come uscire da questa spinosa situazione? Lo lascio scoprire a voi.

Resident Mars

Martian Gothic è fondamentalmente un'avventura alla Resident Evil: esplorate locazioni, combattete (molto raramente) i mostri, raccogliete indizi e oggetti utili a sbloccare sezioni del percorso prima chiuse e così via. La differenza rispetto agli altri titoli di questo tipo sta nel fatto che controllerete tutti e tre i personaggi della squadra di soccorso e potrete decidere in qualsiasi momento di passare dall'uno all'altro (ricordate? Sono da soli, quindi ciascuno si trova in una zona differente della base). Questa peculiarità del gioco vi tornerà utile in parecchi circostanze: in diversi casi, uno o più dei vostri pupilli si troverà bloccato in una zona della base senza potersi più spostare; spesso, la soluzione al problema si troverà tra le mani di uno dei suoi compagni. Tipico esempio: all'inizio del gioco, Karne e Matlock restano fermi per colpa di due porte che non ne vogliono sapere di aprirsi; Kenzo, che riesce invece a penetrare nella base, deve cercare il computer che controlla l'apertura delle porte in questione. Durante il gioco dovrete quindi alternare il controllo dei vari personaggi, in modo di avanzare lungo la trama e accedere a nuove locazioni.

Il sistema con cui si può interagire con il fondale è intuitivo: quando vi trovate nei pressi di qualcosa che poteteà toccare o usare, vedrete comparire una piccola lente di ingrandimento in alto a destra; allora, premendo il tasto X,

Ecco uno dei primi zombi che incontrerete. Come vedete, sono molto affettuosi.

comparirà una lista di azioni che potrete compiere relativamente a quella zona o a quell'oggetto. L'inventario ha una capienza limitata ed è presenta un sistema a casse in stile Resident Evil per liberarvi degli oggetti che non vi servono più.

Zombi dilaniati

Martian Gothic cerca di calare in un nuovo contesto, anch'esso di moda (ovvero quello della ricerca della vita su Marte), un concetto che vende sempre, ovvero l'avventura piena di mistero, zombie e elementi che, almeno all'apparenza, hanno una forte connotazione soprannaturale. Che dire di fronte a una simile operazione commerciale? che, tutto sommato, non è venuta male. La grafica è di discreto livello: i fondali sono prerenderizzati, come in

PlayStation

Se non ci fossero tante avventure d'atmosfera su PlayStation, Martian Gothic avrebbe preso senz'altro di più. Certo, la realizzazione tecnica non è eccezionale (ma nemmeno scadente), ma la trama è ben sviluppata e si dipana con efficacia. Si vede che si è tentato di inserire in questo gioco molti elementi di moda ultimamente (l'esplorazione di Marte, gli zombi alla Resident Evil e via dicendo); il risultato è buono, ma la .linearità di fondo è eccessiva per un titolo in cui bisognerebbe far collaborare tre personaggi. Un titolo interessante, ma con la concorrenza che c'è in giro...

L'inventario tiene conto delle proprietà di tutti e tre i bambocci.

Quella su cui brilla la spia rossa è una delle casse all'interno delle quali trovare o immagazzinare oggetti.

Resident Evil, ma la qualità non è altrettanto alta. In genere, la cura ai dettagli è un po' inferiore, ma c'è da notare la grande varietà di locazioni che si possono visitare. Il sonoro non presenta una musica di sottofondo; la quantità di parlato è alta e la qualità è media; abbastanza convincenti gli effetti sonori. La trama è abbastanza accattivante da invogliare a giocarsi a fondo questo titolo, ma qualche difetto c'è comunque. Intanto, l'avventura, nonostante la necessità di impiegare tre personaggi, è lineare più o meno quanto i vari Resident Evil; in secondo luogo, il combattimento (elemento sul quale comunque non si pone una grande enfasi) è gestito in maniera piuttosto grezza, tanto che la maggior parte degli scontri sembra una pura formalità. Ciò non toglie che Martian Gothic sia complessivamente un titolo interessante, in grado di far passare un po' di tempo agli estimatori del genere. La concorrenza, però, è davvero spietata.

Sergio "Ray" Porcellini

NHL 2001

Avrei potuto cominciare questa recensione con "Ieri sera sono andato a vedere una rissa ed è scoppiata una partita di hockey". Poi l'ho riletta e mi sono vergognato. Rimorso...

Hockey, questo sconosciuto.

Non so voi, ma io non sono un appassionato di hockey. Certo, deve essere divertentissimo (conoscete uno sport che non lo sia?), ma come gran parte degli italiani, sono troppo affezionato al calcio per permettermi di prestare più di tanto la mia attenzione su di un altra disciplina. Con ciò non voglio dire che non vedo altro che calcio, ma una cosa è un semplice divertimento, un'altra è la passione. Dall'altra parte dell'oceano non la pensano così: in Canada è lo sport nazionale, e negli Stati Uniti ha un seguito di pubblico che non ha nulla da invidiare a quello di NBA e NFL. Alla Electronic Arts questo lo sanno bene, e hanno realizzato negli anni una vera e propria saga incentrata su questo gioco, partita nel lontanissimo 1994 con NHL '94 per il buon vecchio Megadrive. Saga che ora si appresta ad un nuovo capitolo, (speriamo non l'ultimo), NHL 2001 è infatti un titolo che arriva con le buone (non buonissime) referenze di NHL 2000, e auspica a migliorarne i difetti, in un percorso di crescita simile ad altri titoli della Electronic Arts.

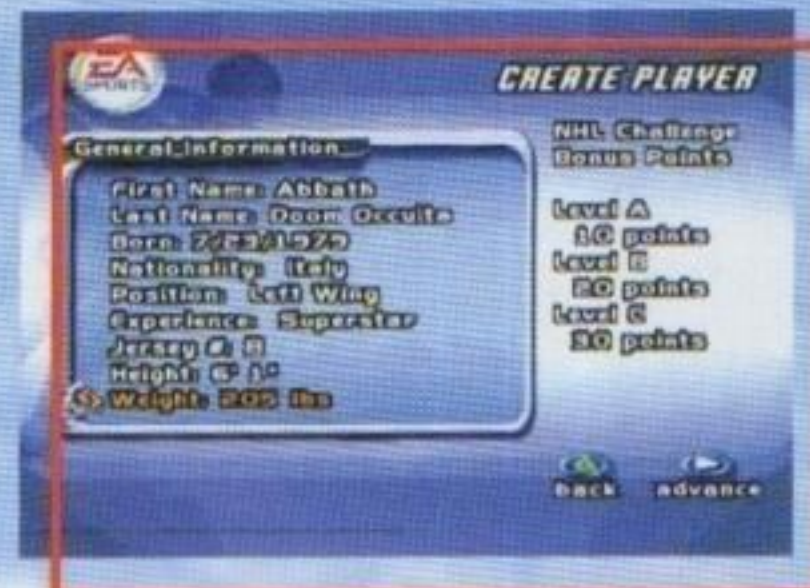
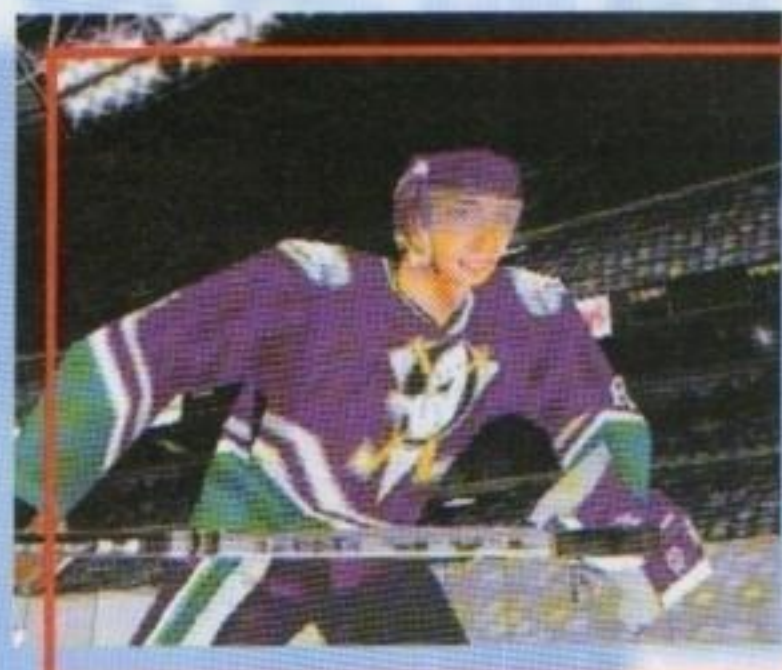
Quando si dice fair play...

Primo impatto

Confortevole il primo impatto, anche se c'è da dire che, dei cinque livelli di difficoltà, almeno due (per non dire tre) sono quanto-meno inutili. "Beginner" e "rookie" non hanno un minimo di competitività, e alla prima partita vincerete scandalosamente. L'ideale per i primi giorni è pro. Immagino che alla lunga "All Star" (il più difficile) sia l'unico in grado di mettervi in difficoltà.

Ragazzi, in classe: c'è storia dell'hockey!

Benvenuti nell'angolo "se non sai come si gioca a hockey non potrai mai condurre una vita serena con te stesso e con chi ti circonda, soprattutto se non sei nemmeno capace di pattinare sul ghiaccio".
Dovete sapere che il gioco del hockey non ha origini ben precise. Si pensa infatti che derivi da un gioco praticato fin dal 18° secolo in Scozia, chiamato "Bandy". Questo splendido passatempo si svolgeva su di una superficie di ghiaccio delle dimensioni pari a un campo da calcio dei nostri tempi.
Approdò in Italia solo nel 1911, più precisamente a Torino, dove si svolse la prima partita ufficiale, che vedeva il Circolo Pattinatori Valentino contro il Lione. Il primo impianto in grado di ospitare una rappresentazione di questo tipo fu invece costruito a Milano nel 1923, data che coincise con la nascita della prima squadra di hockey su ghiaccio, l'Hockey Club Milano.

La caratteristica che rende questo sport oltre modo affascinante è quella di giocare con dei grandi "bastoni" (generalmente in legno). Un incontro di Hockey è suddiviso in tre tempi da venti minuti, con intervalli di quindici. I cambi possono essere effettuati durante tutto l'arco del match. Si gioca sei contro sei, e per le infrazioni sono previste uscite dal campo di gioco calcolate in tempo effettivo di gioco. Queste espulsioni a tempo si dividono in: minore, minore di panca, maggiore, per cattiva condotta, di partita e di rigore. I giocatori che incappano in scorrettezze di questo tipo vengono "reclusi" in apposite panche, posizionate dall'altra parte del campo rispetto a dove si trovano le panche coi compagni. E sapete dov'è il bello di ciò che vi ho appena detto? Il bello è, appunto, che è tutto vero...

Questa è la modalità editor: molto ben curata. I dati sono reali...

Arcade o simulazione, questo e' il problema...

Dubbi amletici sulla categoria nella quale inserire NHL 2001. Gli appassionati si sono sempre lamentati, da un paio di anni a questa parte, sostenendo che i giochi di hockey della EA Sports erano troppo veloci, frenetici, facendoli sembrare più vicini a un gioco arcade più che a una vera e propria simulazione. Beh, chi si aspettava un'inversione di marcia da questo punto di vista rimarrà deluso. La velocità di NHL 2001 è alta, molto alta, forse la più alta che si sia mai vista per un gioco di hockey. Comunque, la grafica non ne risente che minimamente. Il "framerate" è notevolmente migliorato e ora quei passaggi "scattosi" hanno lasciato il posto a movimenti più aggraziati e armoniosi, che fanno sì che l'azione di gioco sia gradevole e coinvolgente. Per spendere due parole a proposito del sistema di controllo, posiamo dire che nulla è cambiato: le

Un'altra sequenza dove c'è da legnare. L'impostazione assomiglia in modo preoccupante a un picchiaduro qualsiasi

PlayStation

Per tutti quelli che amano l'hockey, e basta. Ho paura che il gioco vada a colpire solo una ristretta sfera degli utenti Playstation, i pochi eletti che hanno comprato i prequel saranno felici, mentre chi è solo curioso rischia di rimanere, alla lunga, un po' deluso. Pochi i difetti, comunque, sia per quanto riguarda la grafica, sia per come è strutturato il gioco in sé. Mi auguro di essere un tantino pessimista quando dico che questo titolo (come del resto chi lo ha preceduto) in Italia arrancherà.

Le visuali sono davvero buone, si riesce ad avere un'ottima visione di gioco con tutte le prospettive.

manovre possibili sono parecchie, dallo Slap Shot al Wirst Shot, dal passaggio allo scatto, tutto è rimasto invariato. Una novità che sembra ricoprire un ruolo di prim'ordine è il fattore "Momentum", che non è altro che un periodo molto limitato in cui i giocatori hanno maggiori possibilità realizzative. Una novità di grande effetto, basata su molteplici variabili della partita, come la condizione atletica, i falli commessi, la potenza dei tiri effettuati e l'aggressività dei singoli. Molto interessante, soprattutto per il peso che ha durante la gara. Con l'intervento del "Momentum" possiamo stravolgere infatti l'andamento dell'intera partita. Una particolarità importata invece dalle edizioni precedenti è la modalità "botte da orbi", nella quale vi ritroverete a picchiarvi con un avversario particolarmente nervoso. Anche se antieducativo e scorretto, lo scopo sarà di abbattere l'altro.

Fatemi giocare con l'Italia!

Le squadre selezionabili sono davvero tante: oltre le 30 iscritte alla National Hockey League, avrete a disposizione 20 nazionali, tra cui potenze come Canada e Norvegia, novità come Ucraina e Lituania nonché la Mitica Nazionale Italiana. (scusate l'ostentato patriottismo). Per ciò che concerne la stagione vera e propria, ci viene data la possibilità di settare ogni parametro possibile. Una cosa che mi ha lasciato sorpreso è stata la sezione dei trasferimenti: si può addirittura scambiare un giocatore per più atleti. Sotto questo punto di vista non c'è limite alle operazioni di mercato, che, sommate alla consueta modalità Player Editor, permette al gioco di durare moltissimo. Il sonoro non tradisce mai in un titolo EA, per cui state tranquilli. Ottimi gli effetti delle pattinate sul ghiaccio, ottima la musica tra un menu e l'altro, buona l'atmosfera ricreata delle arene. Un bel gioco, in sintesi. Un gioco che potrà appassionarvi più dei suoi precedenti, perché dotato di caratteristiche che lo rendono molto longevo ed incline al multiplayer. L'unico (grande) scoglio sarà la scarsissima popolarità di questo sport.

Potendo Scegliere

Chi non trova di suo gradimento NHL 2001 può provare le ultime uscite delle altre "Majors" in fatto di hockey, cioè Blade of Steel 2000 di Konami, il neonato NHL Face Off 2001 dei 989 Studios, o i classici, come NHL Breakaway e NHL Championship.

PlayStation					89
Grafica	91	Giocabilità	89		
Sonoro	90	Longevità	93		

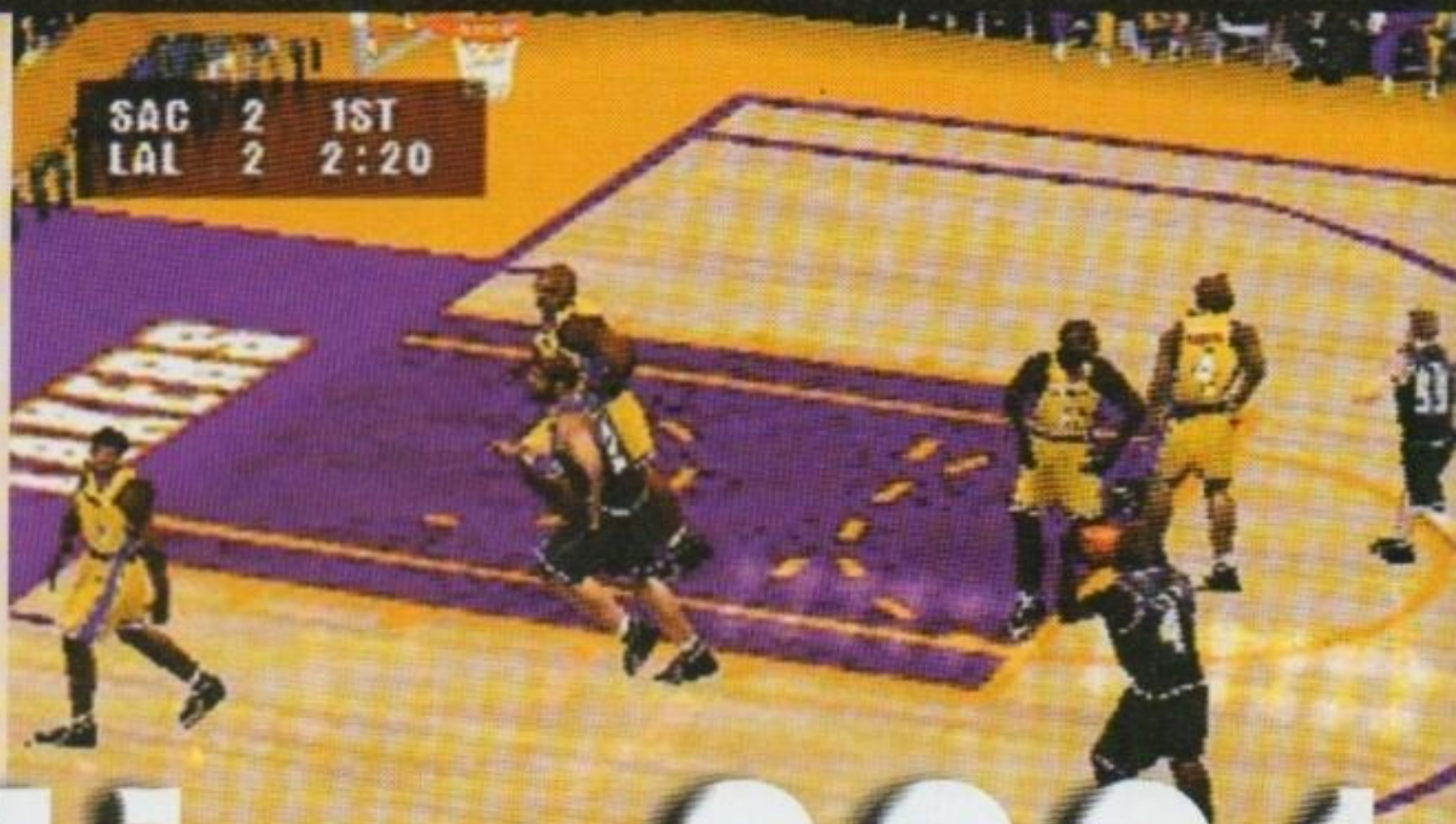
http://www.oldgamesitalia.net/

Voto 93

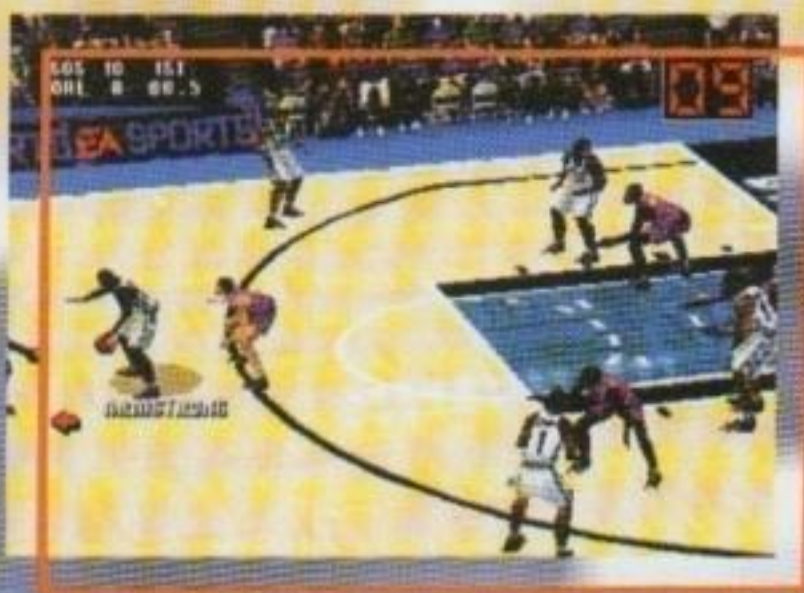
Titolo
NBA Live 2001

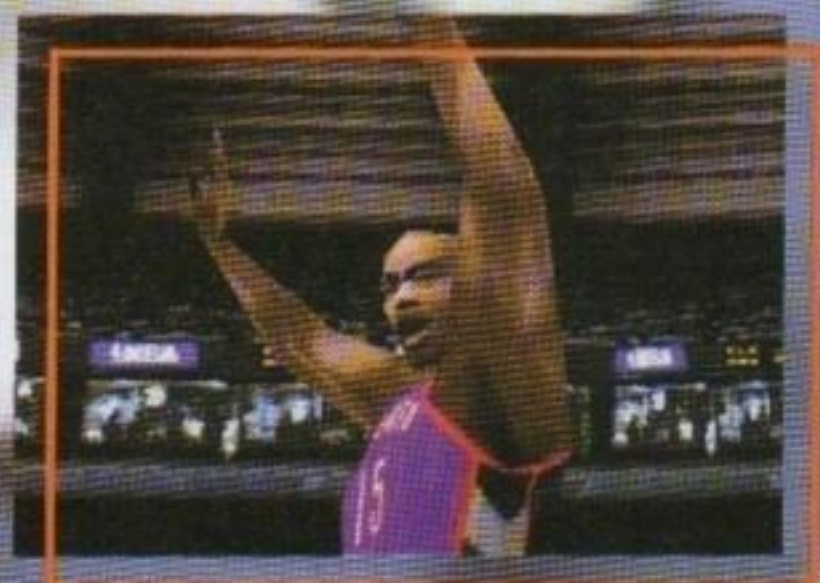
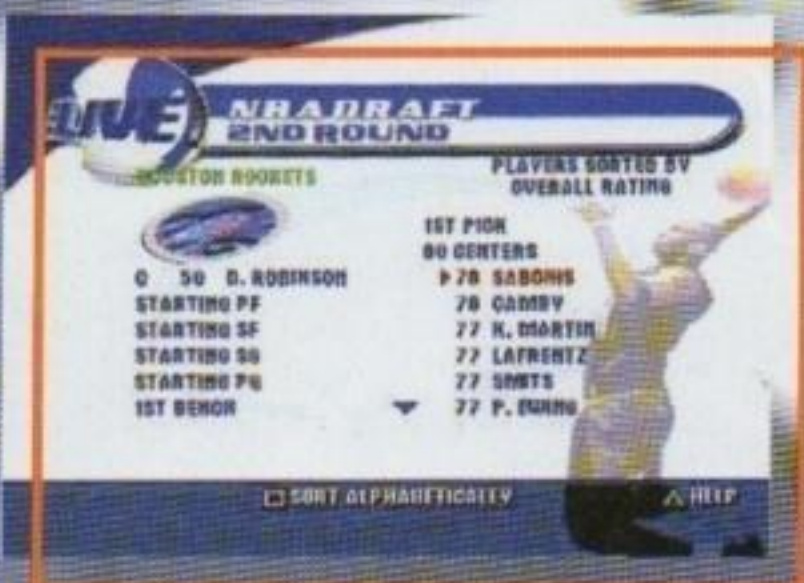
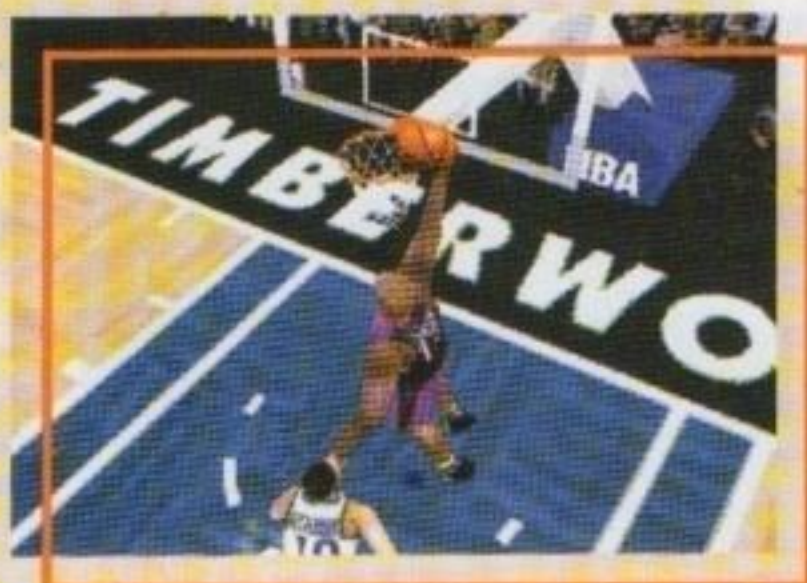
Descrizione
Basket dell'altro mondo

Giocatori
1-8

Casa Software
Electronic Arts

NBA Live 2001

Chi se le ricorda le vecchie puntate di NBA-Action su TMC, la domenica mattina di almeno cinque anni fa? E il mitico Ugo Francicanava? Che voce, la sua...

"Jordan, ma che lingua lunga che hai" "E' per schiacciare meglio..."
Ricordo che la mania dell'NBA sbocciò dentro di me circa sette, otto anni fa, ai tempi di campioni del calibro di Barkley e Jordan (che per la verità s'impose solo qualche anno più tardi), Olajuwon e Drexler, Stockton e Malone. Erano gli anni del Dream Team, quello vero, che trionfò alle olimpiadi di Barcellona, il periodo degli addii di Magic Johnson e Larry Bird. Bei tempi, indubbiamente, che coincisero con i primi tiri a canestro di tutti quelli che, come me, erano rimasti folgorati da quegli atleti a metà tra uomini e supereroi, capaci di "volare" a canestro e fare cose con la palla che andavano oltre ogni immaginazione. Poco più tardi piombò nelle sale giochi (la mia seconda casa fino a qualche anno fa) il famosissimo NBA JAM, che mi fece cambiare idea sui giochi di basket. Da allora, qualsiasi gioco

Primo impatto

Molto buono, sarà la musica, sarà la semplicità e l'immediatezza dei menu. Non faticherete nemmeno a familiarizzare con il sistema di controllo. La prima partita finirà troppo presto. E non è che un pregio.

Ecco un numero da circo dell'erede di "Air" Jordan: Vince Carter. Personalmente lo adoro.

recante nel titolo la sigla NBA provoca in me una strana voglia di giocare a tutti i costi.

In your face!

Devo ammettere che questo gioco mi ha impressionato. Da che mondo è mondo, le simulazioni della EA Sports sono sempre state il punto di riferimento per chiunque parlasse di sport in formato videogioco. In particolare, la saga di NBA Live si è sempre distinta negli anni per aver saputo imporsi come esempio da seguire, come paradigma col quale confrontare gli altri titoli. Non mi sorprende quindi che proprio questa casa produttrice "somministri" l'ultima VERA iniezione di basket ai fans di PlayStation, prima di spostare definitivamente i propri interessi sulla nuova e promettentissima piattaforma. Reduce da un "restyling" partito due anni fa, NBA Live 2001 si presenta con i miglioramenti portati avanti negl'anni e qualche buon aggiornamento. Il tutto condito da una grafica decisamente all'altezza ed un sonoro che ha dell'incredibile. Ma procediamo con ordine. Penso che i miglioramenti apportati rispetto all'edizione precedente siamo molti ma tutti di minima entità, per cui costituiscono un grande lavoro solo se presi tutti insieme. Analizziamo per esempio la grafica, che è migliorata, ma non in modo trascendentale; vuoi anche per il fatto che lo standard dei prequel era già molto buono. Il motore grafico, che ha l'invidiabile mole di lavoro che consiste nel far muovere dieci persone in campo, la palla e tutto il background dell'arena, non mostra particolari pecche. L'azione è molto fluida, senza però scadere nel frenetico. I movimenti degli atleti in campo sono davvero molto ben curati, soprattutto chi gestisce la palla. Ci si può esibire in un numero altissimo di movenze tipiche di questo sport, come il piede perno, post up, finte del tiro, chiamare un blocco o spin, tutto mediante alcune elementari combinazioni di

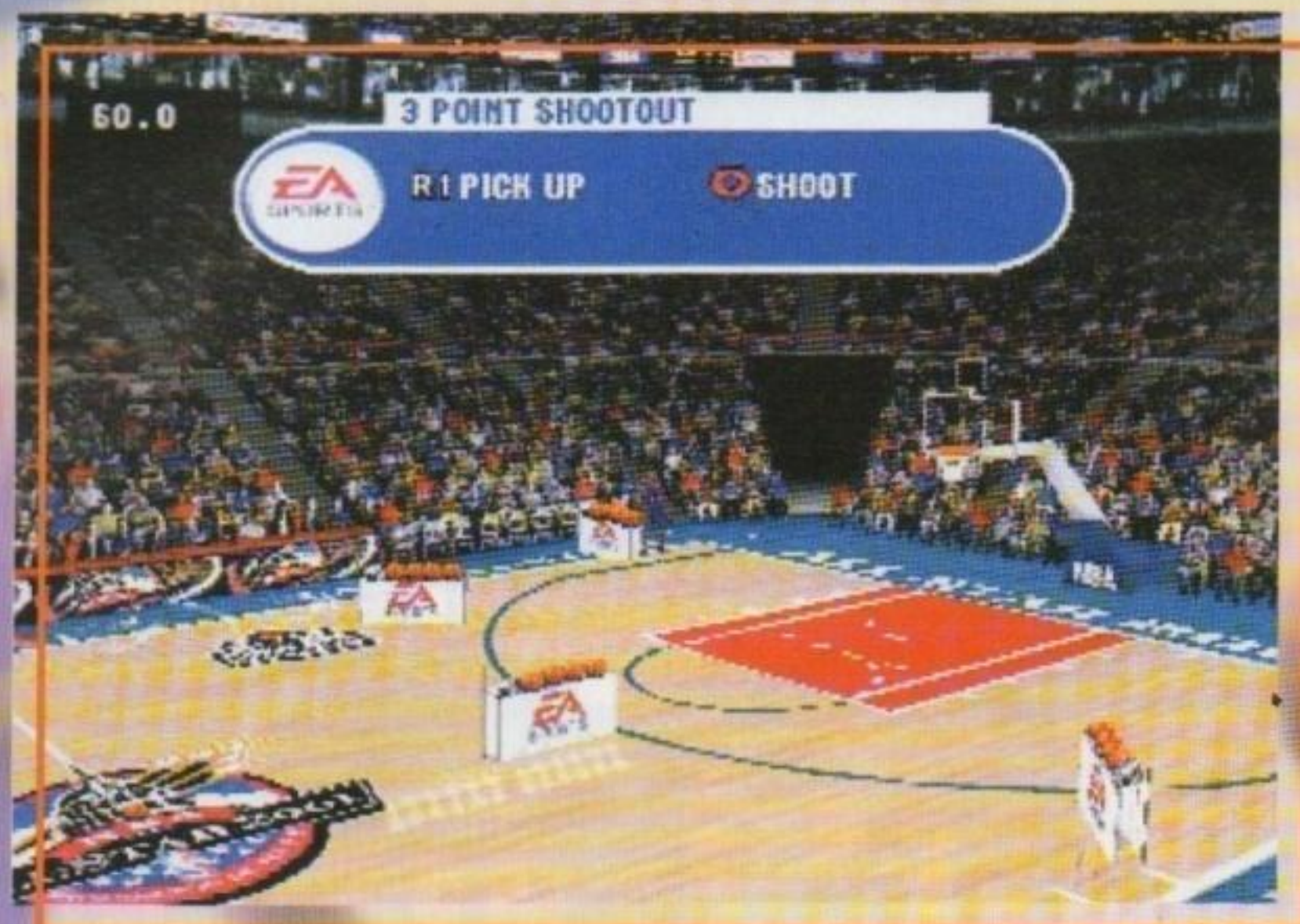
Hai perso: ti si legge in viso

I programmatori hanno pensato di rendere gli atleti più umani facendo cambiare espressione del viso durante la gara. Bell'idea. Potremo scorgere così la fatica e lo sconforto nelle facce dei nostri campioni. Sembrano più impassibili invece quando realizzano un canestro da metà campo. Strano, io se dovessi segnare un canestro da metà campo che mi fa vincere la partita, avrei quasi una mutazione genetica...

Questa è la modalità uno contro uno. Il playground non poteva che essere tipico del luogo. In azione, manco a dirlo, colui che può.

PlayStation

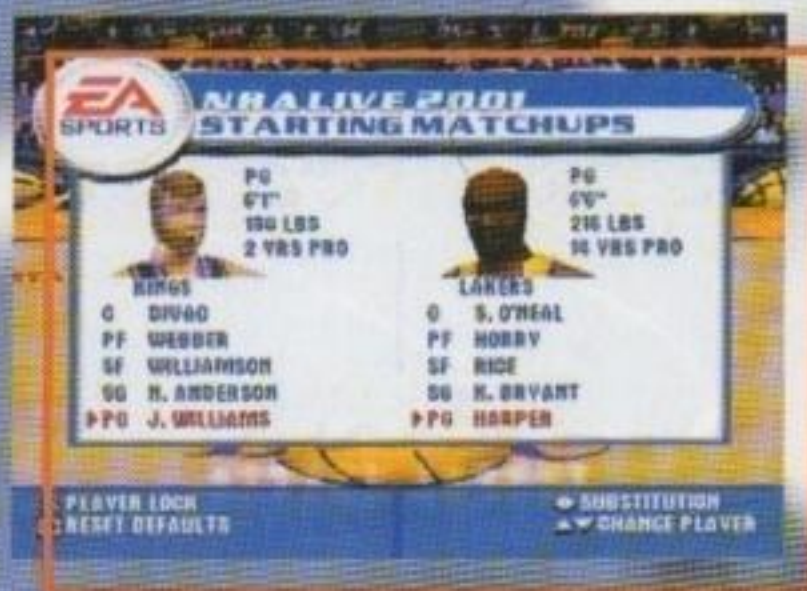
Un gran bel gioco, non c'è che dire. Fluido, completo e pieno di alternative alla semplice partita. Un gioco che consiglio a tutti coloro che hanno saputo divertirsi con i capitoli precedenti, ed ovviamente a tutti quelli che impazziscono per il basket a stelle e strisce. Quello che si gioca in assenza di gravità, a giudicare dai voli che fanno...

Gianluca "Abbath" Cardinali

la modalità All Star Game prevede anche la famigerata gara dei "tiri da tre".

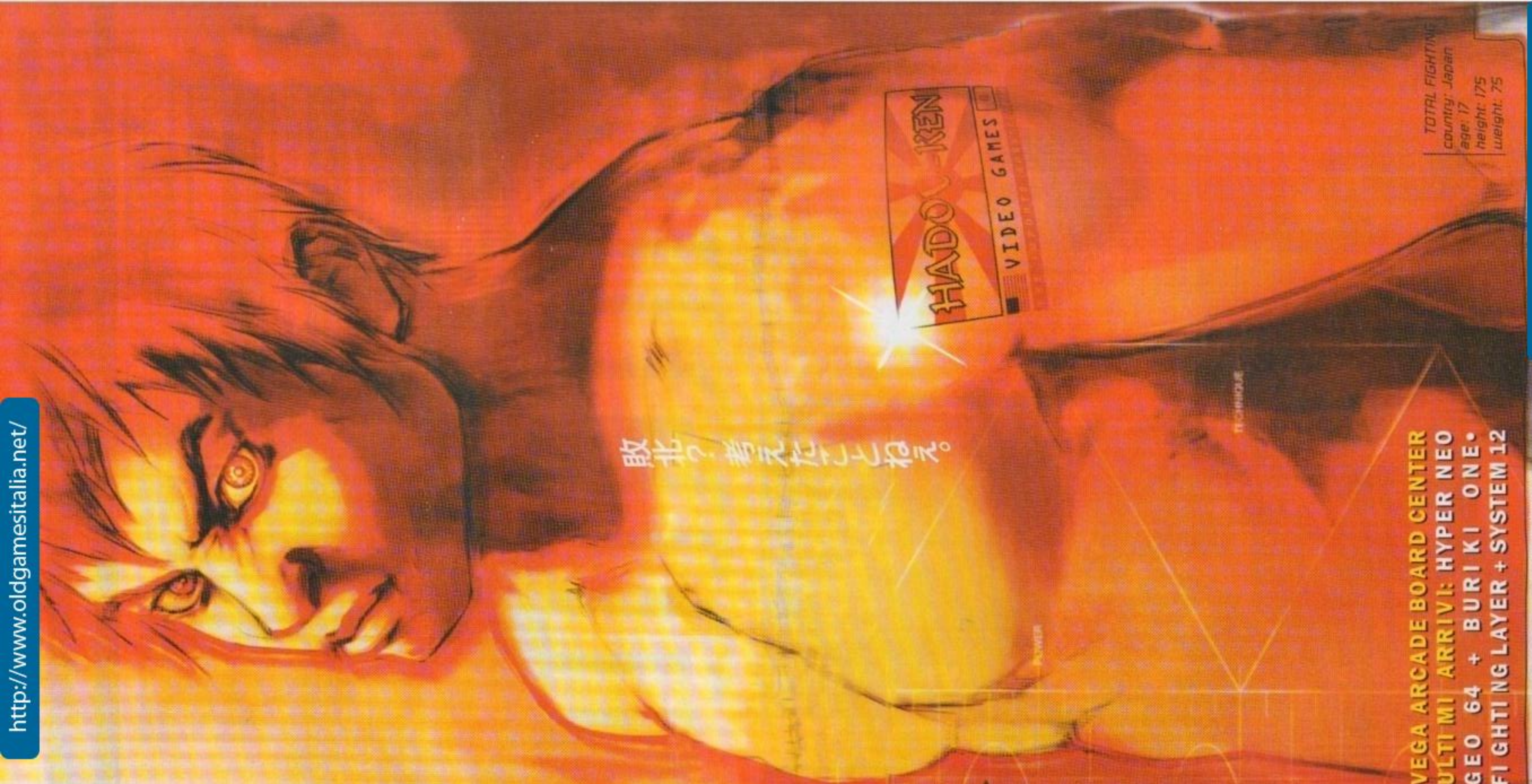
Splendida esecuzione da fuori area. Al termine delle partite mi sentivo molto più bravo anche a giocare a basket "reale". Non so perché.

tasti, facilissime all'apprendimento. Tutte animazioni molto convincenti. Ho tralasciato ovviamente tutta la gamma di schiacciate (Dunks per i più avvelenati) realizzabili, se possibile ancora aumentate quantitativamente e qualitativamente. L'intelligenza artificiale si è perfezionata ulteriormente: ora i vostri avversari poligonali perdono tempo se in vantaggio a pochi secondi dal termine, intervengono con falli ed infrazioni varie per spezzare il gioco e s'innervosiscono se sbagliano troppo spesso.

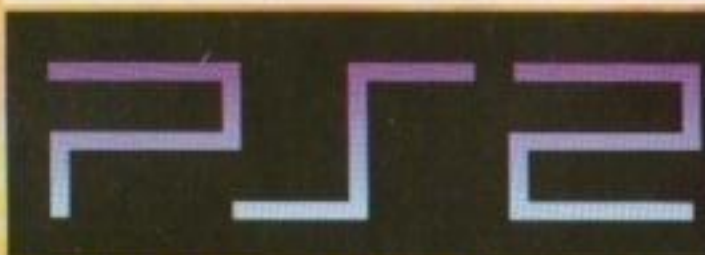
Are you ready to fly?

Una caratteristica simbolo dei giochi firmati EA Sports è quella di avere un complesso di opzioni che prolungano notevolmente la longevità del gioco. Nemmeno in questo caso EA viene smentita: ciò che ci offre NBA Live 2001 è incredibilmente vasto e non fa che rendere tutto più reale. Match veloci, play off, stagioni, obbiettivi specifici da conseguire e allenamenti sono solo alcune delle opzioni di gioco presenti in questo titolo. Nel dettaglio, la modalità stagione ci permette di controllare ogni piccolo particolare, dalla cura della squadra, alla sezione dedicata ai trasferimenti, lunghezza della stagione, sensibilità dei direttori di gara, fino a controllare tutto ciò che ruota attorno al reparto dei roster. Pensate che a tal proposito possiamo arrivare ad organizzare contemporaneamente i trasferimenti e le organizzazioni di mercato di tutte le trentuno compagini della lega, potendone stravolgere l'assetto e le potenzialità. E non è tutto. Michael Jordan fa la sua seconda apparizione, in qualità di "vecchia gloria" e di campione di streetball. Con lui un orda di fenomeni degli anni che furono, tutti selezionabili e pronti scendere sul parquet per sfide senza tempo. Potrete giocare con i Lakers di Abdul-jabbar, oppure con gli storici Celtics del già menzionato Larry Bird. Conclude questa parte dedicata alle opzioni la modalità che vi autorizzerà a creare un giocatore vostro. I parametri da settare, anche in questo caso sono molteplici, dal colore dei capelli al colore delle scarpe. Come dire: dalla testa ai piedi... bella eh? Ultimo, ma non per importanza, il sonoro. Con una parola, strabiliante. Le musiche vi divertiranno per tutto il corso del gioco, melodie al limite del jungle, dell'ottimo hip-hop e dei ritornelli che vi rimarranno in testa anche quando avrete spento la vostra fida PlayStation. L'uscita è prevista intorno al diciassette ottobre (salvo complicazioni).

Potendo Scegliere

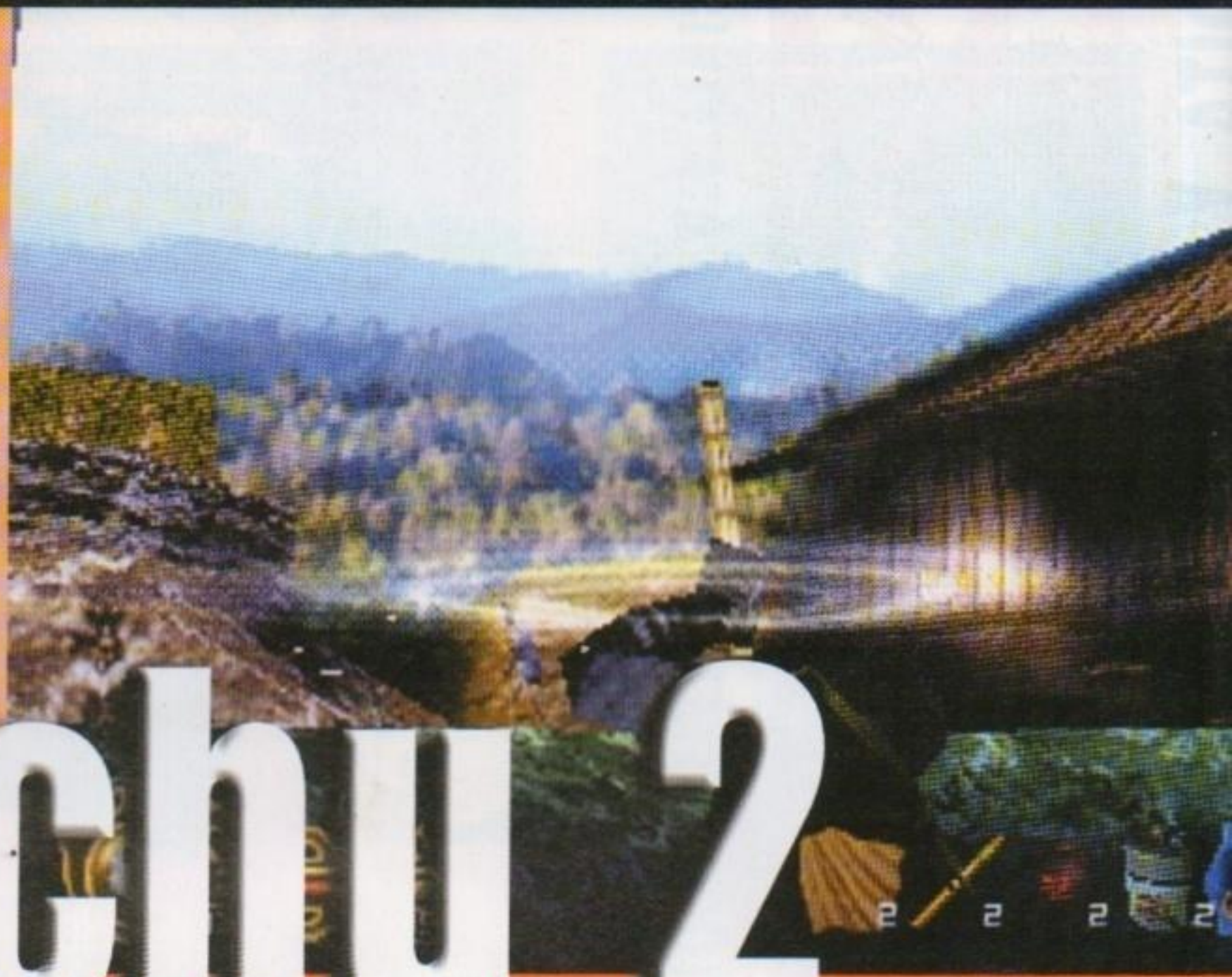
Mah... io opterei per un NBA in the zone o un NBA showtime, ovviamente aggiornato all'ultima versione.

PlayStation				
Grafica	92	Giocabilità	90	
Sonoro	95	Longevità	92	93

VEGA ARCADE BOARD CENTER
ULTIMI ARRIVI: HYPER NEO GEO 64 + BURIKI ONE• FIGHTING LAYER + SYSTEM 12

TUTTI I MARCHI E I LOGO APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

SPECIALISTI IN TUTTE LE CONSOLE (ANCHE PORTATILI) IN OGNI VERSIONE

DVD IMPORT POINT - ACTION FIGURE SHOP

VENDITA X CORRISPONDENZA Via Pascoli, 35/1N - 37010 AFFI - VERONA
Centro Comm. AFFI 1 (1° piano) - Telefono 045 6261288 - Fax 045 6267628

http://www.oldgamesitalia.net/

Tenchu 2

L'Activision si presenta sulla scena con la seconda puntata del mio simulatore di ninja preferito. Ce la farà? Non ce la farà?

L'ambientazione storica di questa puntata è precedente a quella del primo episodio, anche perché uno dei protagonisti - più precisamente il ninja Rikimaru - alla fine del gioco scorso è morto... In questo lo si può nuovamente impersonare, assieme ad Ayame (la sua controparte femminile e non per questo meno letale) e, molto più avanti nella storia, a Tatsumaru, enigmatico componente del terzetto. Ma andiamo con ordine.

Potendo scegliere

Beh, i titoli di questo genere non sono di certo molti. Il primo Tenchu potrebbe andare bene, ma se non vi piace questo non credo che sia una buona idea. Altrimenti c'è il capolavoro Konami, ovvero Metal Gear Solid, con un ninja dei tempi moderni come Snake. Io preferisco il classico, però.

Ecco Tatsumaru, il terzo personaggio del gioco.

Ayame e Rikimaru stanno finendo il loro corso di ninjutsu proprio allo scoppiare di una guerra tra i vari signori del Giappone. Il loro maestro decide di ritirarsi (in realtà andrà a fare da consigliere al daimyo) e lascia la guida della scuola a Tatsumaru. Dopo una breve missione introduttiva, per darvi la possibilità di assimilare bene i comandi anche in un ambiente veramente ostile - non la passeggiata di rose e fiori che è l'addestramento-, comincia la storia vera e propria: il castello del vostro signore viene attaccato e di qui si evolvono, secondo una linea narrativa comune ma lungo strade differenti, le storie dei tre ninja... Se avete avuto modo di leggere la preview di

Ci sono molti filmati realizzati utilizzando l'engine del gioco.

questo titolo, peraltro da me curata nello scorso numero, avrete sicuramente visto che la realizzazione tecnica suscitava in me qualche perplessità. Quali?
Aha! Lo sapevo che vi avrei colti impreparati, per cui eccovi un breve riassunto dei miei dubbi...

Iniziamo con le cose che non vanno bene

In realtà i difetti del gioco sono principalmente due (o tre), anche se molto grossi: il motore grafico e il sistema di controllo - quest'ultimo però solo in alcune occasioni.
L'engine che muove questa seconda puntata sembra non essere cambiato molto (per non

Una bella seccatura: sia a destra che a sinistra ho un nemico che mi aspetta...

Le uccisioni a volte utilizzano tecniche molto particolari e spettacolari, come questo motion blur...

dire per nulla) rispetto al suo precedente compare. Non che non faccia il proprio lavoro, solo che, a causa di un effetto nebbia piuttosto fastidioso, la visibilità è ridotta anche quando non ci sono motivi evidenti (come la pioggia, la mancanza di luce o una vera e propria nebbia). Capirete come sia abbastanza arduo cercare di individuare un nemico di cui avvertite l'energia (c'è un indicatore di ki, ovvero "la forza" di Guerre Stellari, che vi permette di capire se avete qualcuno vicino o meno) ma che non riuscite a vedere, perché oltre l'angolo la vostra vista si spinge solo per qualche metro...

Una piccola parentesi a questo punto va introdotta anche per quanto riguarda la telecamera, il cui posizionamento non sempre è ottimale: se vi trovate in un paesaggio con dei dislivelli, pregate di non avere alcun avversario davanti a voi ma più in alto, perché non lo vedrete se non quando gli sarete praticamente addosso... La telecamera infatti di solito vi segue da dietro con un'angolazione di qualche grado dall'alto - e la cosa va abbastanza bene fino a quando siete in piano, in discesa e non vi trovare a ridosso di qualche muro o nei vicoli); i problemi sorgono quando si sale: l'inquadratura scende sì, ma non abbastanza da darvi un'idea di quello che vi aspetta davanti in alto - praticamente inquadra davanti a voi dalle vostre spalle, rivelandovi il terreno in salita.

Passando all'ultimo punto dolente: il sistema di controllo; è necessario precisare che non è sempre in deficit, ma lo diventa nei momenti di

Una novità di Tenchu 2 è che si possono prima esaminare e poi trascinare i cadaveri dei nemici per nasconderli...

Primo impatto

Primi quindici minuti... "Ehm, dunque con X salto o tiro fuori la spada? Occhio, ma questo mi tira bastonate sulla schiena e io non riesco mai a beccarlo? Ehi, dov'è il mio omino? Dove sto guardando?"

Dal sedicesimo al venticinquesimo... "Aha, guarda qui che salto! Eh, ma dai! Si appende e si sposta di lato! Azz, dietro al muro che altrimenti mi vede! E beccati questo, bambascione!"

Dal ventiseiesimo al trentesimo minuto... "E questo stealth kill no? Eh, ma guarda cosa gli fa da dietro! E hai visto se gli spunti fuori da davanti come lo fa fuori? Hahaha, gli ho fatto saltare la testa, a 'sto arciere rompiballe! Eh! E l'uccisione uscendo dall'acqua con un salto mortale?"

Importante: occhio al bollino

Una nota importante, a mio avviso: sulla confezione del gioco c'è un bollino che indica l'età per cui è consigliato il gioco, ovvero 18. Il motivo è semplice: i ninja uccidono gli avversari all'arma bianca e a mani nude, ovvero infilzando e tagliando con le spade e spaccando con le manine belle. Uomo avvisato...

Uno sguardo all'editor di missioni...

Creare una missione non è difficile, basta seguire le istruzioni del buon vecchio Alex per l'uso ...

Trovare un nome interessante per la missione e ispirarsi a quello per crearla; notate come sia possibile regolare molti diversi parametri, come per esempio lo scopo della missione stessa e la necessità di muoversi furtivamente o meno.

Iniziare a ricoprire con gli elementi del paesaggio la spoglia superficie che ci viene offerta. Inizialmente non sarà facile scegliere con cura, specialmente con questa visuale, ma il punto quattro viene in nostro soccorso...

L'editor dei personaggi permette di inserire, relativamente al contesto scelto, un discreto numero di altri protagonisti, come ninja avversari, i vari Lord e qualche monaco rompiscatole (come in questo caso). È possibile posizionarli e anche dare loro dei percorsi da seguire...
Un'opzione fondamentale, questa, per rendersi conto di quello che si è riuscito a combinare – provate spesso e avrete meno correzioni da fare alla fine.

Come dicevo all'inizio, creare una missione non è difficile – è farne una bella che lo è.

combattimento più intenso, contro più avversari o i boss dei livelli, o nei locali chiusi (e qui si tratta di un concorso di colpa con la telecamera). E' infatti studiato per farvi fare il ninja vero e proprio, per cui vi permette di accucciarvi, di rotolare, di avvicinarvi accosciati, di spiaccicarvi contro i muri per nascondervi, di nuotare sott'acqua e di eseguire delle uccisioni spettacolari - fino a quando il nemico non se l'aspetta. Il combattimento allo scoperto invece vi vede svantaggiati, perché non siete agili nello

Come facevo notare anche nella preview, la nebbia è sempre presente

spostamento e nella rotazione laterali, per cui i nemici con un'intelligenza artificiale più spiccata, quelli che tendono ad accerchiarvi quando sono in tanti o a prendervi sui lati o alle spalle quando sono da soli vi metteranno decisamente alle corde.

"Ma allora perché...

...dai un voto del genere al gioco?" direte voi. Andiamo a vederlo assieme.
Tenchu 2, come il suo predecessore, è un titolo dallo spessore incredibile. La trama è articolata e accattivante e vi sarà necessario terminare la storia con tutti e tre i personaggi per riuscire a carpirne anche i risvolti più segreti e inaspettati. Il gioco è pervaso da un'atmosfera che rende ancora più imperativo l'agire come un vero ninja, senza farsi scoprire, agendo nell'ombra ma con onore per il bene del proprio signore. Questo aspetto del gioco è stato curato molto e, se avrete la pazienza di imparare i comandi a dovere e di agire con la dovuta accortezza nell'eliminazione degli avversari potrete godervelo fino in

La mappa del livello è molto utile – mostra solo i luoghi già visitati, però

PlayStation	Grafica	81	Giocabilità	87	86
	Sonoro	83	Longevità	92	

Cosa sono quei segnetti colorati che ci sono sullo schermo?

Allora, partiamo dal lato sinistro in basso. La cosa tonda con un grosso punto interrogativo è l'indicatore che vi avverte se siete stati scoperti o meno. Mentre mostra un punto interrogativo siete tranquilli, quando un nemico ha un sospetto ma non riesce a identificarvi apparirà un triangolo giallo con un punto interrogativo (e se avete un dual shock il pad vibrerà in sincronia con i battiti del vostro cuore), mentre nel caso di un forte sospetto l'avversario si armerà, pur non riconoscendovi, e compariranno un punto esclamativo e uno interrogativo. Nel caso in cui compaiano due punti esclamativi potete dire addio alla vostra copertura – il mio consiglio è di scappare e nascondervi e poi ritentare.
Il numero sulla sinistra è l'indicatore del ki: più è alto il numero più siete vicini a un avversario, mentre quello sulla destra del disegno è la vostra energia, rappresentata anche dalla barra rossa. Quando siete sott'acqua e dovete trattenere il respiro sopra la barra rossa ne compare una blu, che diminuisce di dimensioni in relazione alla vostra riserva d'aria.
In basso a destra invece trovate tutti i gadget che avete deciso di portare con voi. Di default avete solamente la corda, mentre gli altri dovete scegliere di portarli con voi nella schermata apposita. Si selezionano con R2 e L2 e si utilizzano con il triangolo.

PlayStation

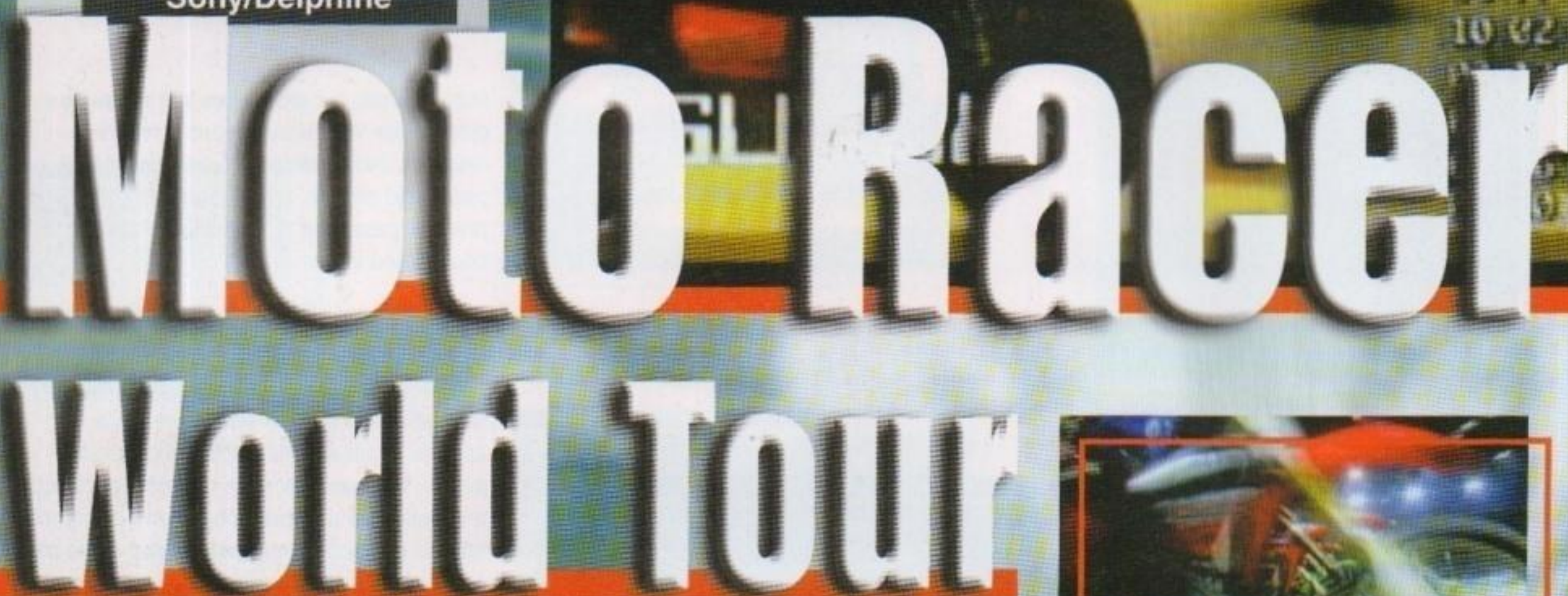
Un gioco d'atmosfera. Se sopravviverete al sistema di controllo, ostico nei combattimenti troppo intensi e alla telecamera, a volte impazzita, vi innamorerete della trama e vorrete sapere come va a finire, da ogni punto di vista. L'aggiunta dell'editore di missioni, di un terzo personaggio e delle nuove mosse contribuiscono a mantenere in forma un prodotto animato dall'engine del predecessore.

fondo.
La longevità è assicurata da un totale di 29 missioni (11 Ayame, 11 Rikimaru e 7 Tatsumaru) all'interno del gioco e dall'editor di missioni, ulteriore aggiunta a questo Tenchu 2. Nell'editore vi sarà possibile creare le vostre missioni personalizzate, scegliendo il layout dei livelli, le trappole, il numero e la posizione delle guardie e dei pezzi grossi e persino lo scopo della missione stessa, a partire dalla sorveglianza per arrivare al furto di documenti o all'assassinio vero e proprio. Inoltre all'interno di questa sezione del gioco ci sono ben altre 15 missioni da portare a termine con successo.

Il menu dei "gadget del vero ninja" – non partite mai senza

Una delle eliminazioni più spettacolari, quella di Tatsumaru col nemico di fronte: il tapino viene afferrato alla gola, sollevato da terra e gli viene spezzato il collo...

Una volta padroneggiati i comandi e iniziata una partita dovrà passare veramente poco tempo prima che vi troviate a sussultare al "c'è qualcuno?" di una guardia (sì, il gioco è stato interamente tradotto e doppiato in italiano - grazie), a gioire per un'eliminazione spettacolare e a sperare di riuscire a finire il livello per capire cosa stia succedendo. E, una volta finito (il livello o il gioco, fate voi) tornerete a giocare per vedere se riuscite a fare di meglio, a evitare di farvi sorprendere in un passaggio difficile, a far fuori tutti i cattivi prima di passare a fil di spada il canonico boss di fine livello.

Ce la fa o non ce la fa?

La conclusione di questa recensione è molto semplice: il titolo soffre dei problemi tecnici illustrati prima (a volte veramente tanto: ho appena terminato una partita e ho dovuto sudare le proverbiali sette camicie per riuscire a sconfiggere un boss - continuava a girarmi attorno e a picchiarmi, così quando il mio personaggio si alzava 'sto tizio era esattamente dietro di me e mi gonfiava come una zampogna) ma riesce a risollevarsi grazie alla forza dell'ambientazione e della storia. Con un po' di perseveranza sarete in grado di utilizzare al meglio il vostro guerriero ombra ma se invece siete poco pazienti vi consiglio di lasciare perdere - farete presto a pezzi un pad...
Per molti ma non per tutti.

Sono momenti come questo che rendono il gioco degno di essere giocato

Voto 85

Titolo
Moto Racer World Tour

Descrizione
Corse su biruote

Giocatori
1-2

Casa Software
Sony/Delphine

Moto Racer World Tour

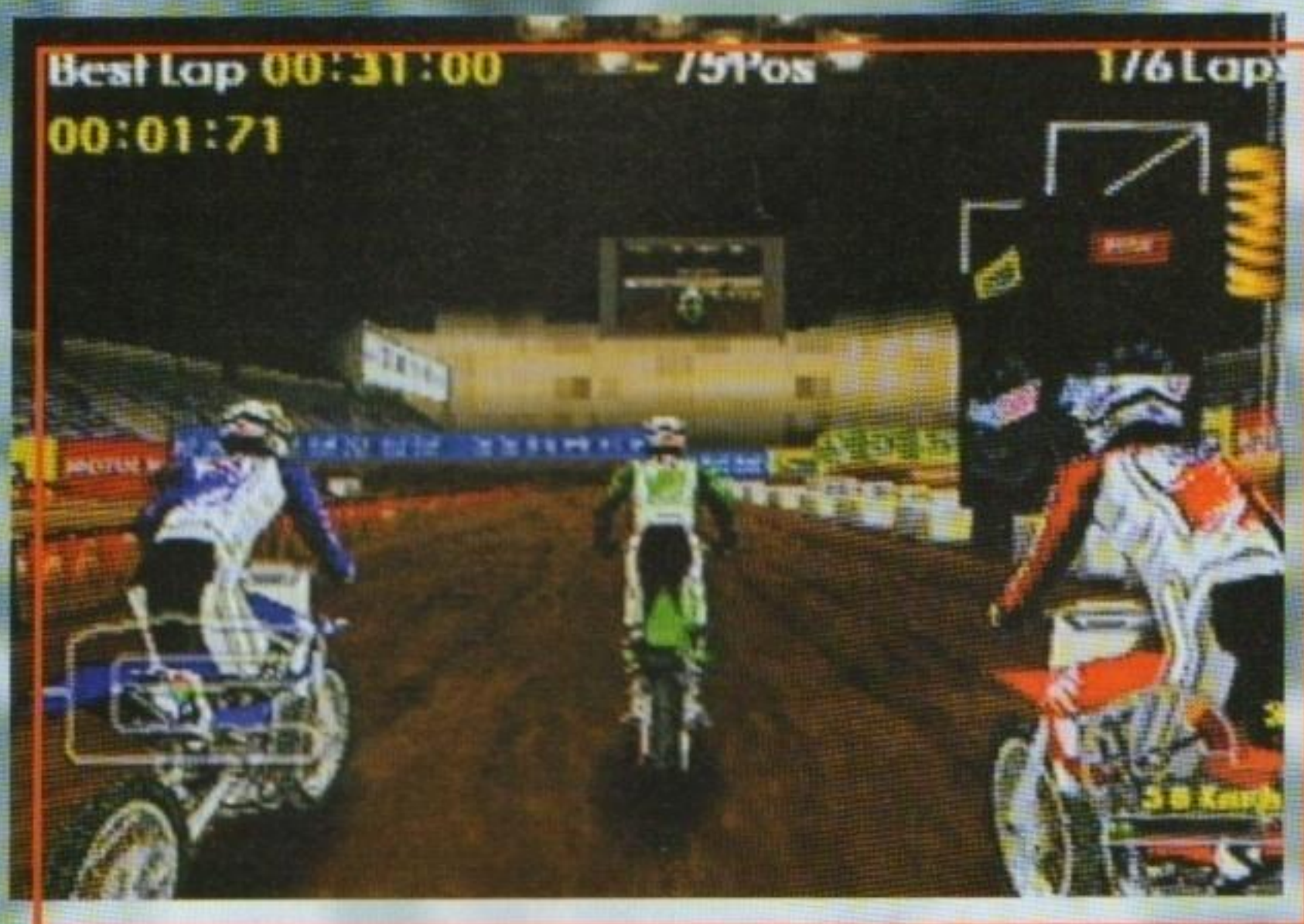
Forse qualcuno ne sentiva la mancanza...

In effetti, non è che su PlayStation ci siano poi molti giochi dedicati alle corse su moto. Ce n'è qualcuno, ma quello che manca veramente è un punto di riferimento degno di questo nome. Forse la penso così perché, essendo io un convinto detrattore dei giochi di guida, non ne ho trovati di particolarmente interessanti, ma la questione rimane. Certo, c'è quel Supercross Circuit che ha strappato una buona valutazione qualche numero fa, ma si trattava di un titolo che, come si può facilmente intuire, era dedicato al motocross. Di bei giochi che abbiano come soggetto le corse con moto su pista non è che ce ne sia una fiumana: certo, la Electronic Arts si è

buttata anche in questo campo con il suo Supercross 2000 e con Superbike 2000, licenza ufficiale, tante opzioni, grande immediatezza e tutto quello che da sempre si trova nei giochi EA Sports, ma ben pochi effettivi motivi di interesse a causa di un'eccessiva facilità. La Delphine prova ora a inserirsi in entrambi i filoni delle gare

Primo impatto

Traumatico, senza dubbio. Non vedrete nemmeno gli avversari. Appena commetterete un errore, potrete presumere con ragionevole certezza che non riuscirete a recuperare più di una posizione. Se sarete fortunati. Con l'allenamento, le cose migliorano, ma il gioco resta comunque difficile ed è fondamentale prendere tutte le curve al millimetro.

Guidereste mai una moto del genere?

motociclistiche, ovvero il motocross e le competizioni su pista, con un titolo che sembra essere piuttosto ambizioso.

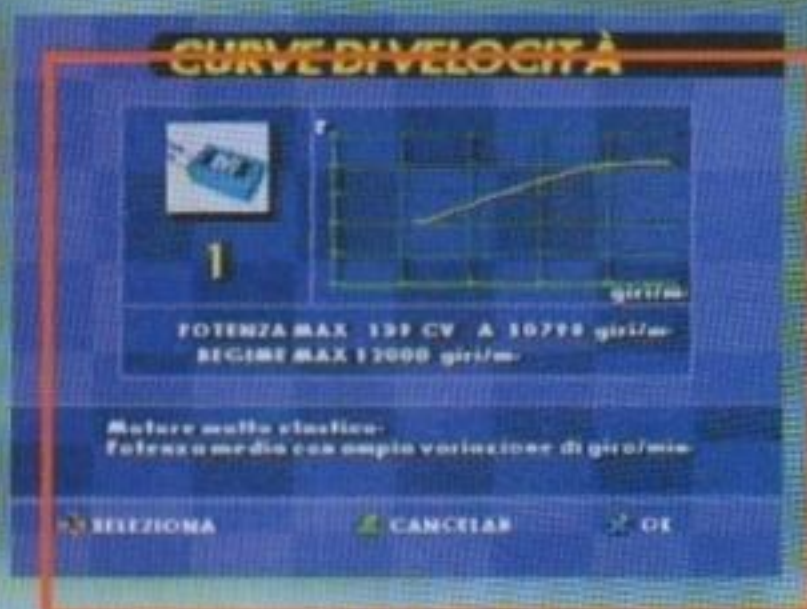
Tre è il numero perfetto

Quello che non tutti forse sanno è che questo Moto Racer World Tour è il terzo episodio di una fortunata serie, che riscosse qualche consenso e che riuscì a raccogliere un buon seguito. Il primo Moto Racer era un buon gioco di corse su pista, che riusciva a raggiungere un ragionevole compromesso tra giocabilità e realismo; il secondo aggiungeva la possibilità di correre anche delle gare di motocross. Volendo continuare la tradizione, il terzo episodio di questa longeva serie dovrebbe essere più grosso, più bello, con più carne al fuoco e via dicendo Di fatto, non è così in tutto e per tutto e vediamo il perché. Dunque, dato che ho già scritto che si tratta di un gioco di corse in moto, lo scopo finale delle vostre azioni all'interno di esso dovrebbe essere ben chiaro: dovete vincere. Potrete scegliere, come già anticipato, di correre sia nell'ambito di gare su pista, sia in alcune gare di motocross; entrambe queste due "sezioni" sono divise in due categorie (ciascuna relativa a un diverso campionato) basate sulla cilindrata delle moto. Inizialmente, le modalità di gioco che potrete scegliere saranno poche: potrete infatti cimentarvi nelle classiche corsa singola, allenamento, campionato e prova cronometro; ovviamente, non tutti i percorsi saranno disponibili fin da subito: la maggior parte di essi andrà conquistata vincendo i campionati. Allo stesso modo, potrete sbloccare le nuove modalità di gioco, tutte piuttosto interessanti. La modalità Trial Circuit è nient'altro che una corsa a ostacoli con la vostra fedele dueruote; la Dragster consiste in una gara contro quattro moto controllate dal computerà su di un rettilineo, una pura prova di velocità; la Freestyle vi mette in un'apposita arena di motocross e vi richiede di guadagnare punti eseguendo acrobazie varie e spezzandovi quante più ossa vi sia possibile; la Traffic, infine, è un competizione che vi pone nel bel mezzo di un percorso ampiamente frequentato da tizi qualsiasi, che sono lì solo per darvi fastidio.

Come da copione, le gare di motocross consentono il nascere di situazioni piuttosto spettacolari.

Occhio ai contrasti: basta un leggero contatto per finire a terra.

Il nocciolo della questione

Già, ma il gioco come si risolve? Potrei dire che il sistema di controllo è analogo a quello di qualsiasi altro gioco motociclistico vi possa essere passato sotto gli occhi e che ci sono le solite opzioni "di simulazione", tramite le quali sistemare la scatola del cambio, le sospensioni e via dicendo. In effetti, non è che ci siano elementi innovativi da sottolineare da questo punto di vista; basterà notare come l'impostazione sia prevalentemente arcade. Una volta cominciata la gara, preparatevi a una batosta notevole: anche al livello di

: Ecco due delle schermate che vi permettono di mettere a punto le caratteristiche della moto.

difficoltà più facile, infatti, gli avversari si riveleranno degli ossi durissimi. Hanno uno sprint migliore del vostro e conoscono alla perfezione il percorso, cosa che rende loro praticamente impossibile commettere degli errori. Talvolta sembrano anche effettivamente più veloci di voi e nemmeno andando al massimo della velocità riuscirete a raggiungerli. A tutto questo aggiungete che finire fuori strada vi farà perdere parecchio tempo e che ancora maggiore sarà il ritardo se doveste cadere. Conclusioni? Fate uno sbaglio e potete anche abbandonare la gara. Un livello di difficoltà calibrato in maniera ideale per i giocatori veramente duri, dunque, per gli uomini che non devono chiedere mai.

La potenza di un motore

Tradizionalmente, in chiusura di recensione dovrebbe arrivare il commento finale, quello che vi dice se il gioco è bello o no. Devo ammettere di averci pensato a lungo; in effetti, giudicare questo titolo è stata una bella gatta da pelare: se da una parte ha indubbie qualità tecniche e degli avversari con una buona intelligenza artificiale, è anche vero che può risultare parecchio frustrante all'inizio, a causa di un livello di difficoltà che avrebbe potuto essere calibrato meglio. Vediamo però di esaminare quelle che sono le qualità e le pecche di questo gioco con maggiore attenzione. Niente da eccepire dal punto di vista grafico: tutto è fatto ragionevolmente bene, le moto sono molto definite e dettagliate, i fondali non danno l'impressione di somigliarsi troppo (tra l'altro sono stati ripresi da percorsi realmente esistenti) e la velocità non da' problemi di sorta. Indipendentemente dalla visuale adottata, tutto si muove con adeguata rapidità - un buon lavoro generale, quindi.
Il sonoro riesce laddove moltissimi giochi di

Potendo scegliere

Non è che ci siano poi così tanti giochi di moto su PlayStation, ma vediamo un po'. In materia di motocross, in redazione è piaciuto il Supercross Circuit dei 989 Studios, già autori dei vari Cool Boarders. Personalmente, non è che mi avesse esaltato così tanto, ma tant'è. Per quanto riguarda le corse in moto su pista, non mi vengono in mente titoli veramente interessanti. Passabile ma non eccezionale il Superbike 2000 della Electronic Arts, ma i puristi potrebbero trovare poco interessante la sua impostazione molto arcade. Le scelte migliori, probabilmente, restano

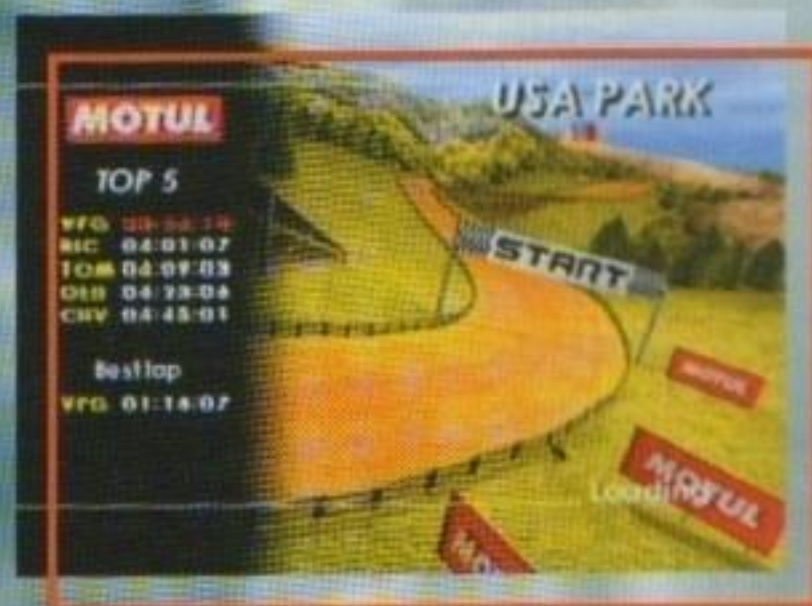
PlayStation	Grafica	90	Giocabilità	82
	Sonoro	85	Longevità	89

85

Moto Racer World Tour

PlayStation

Moto Racer World Tour presenta una grafica ben curata e un sonoro di tutto rispetto; tuttavia, sembra che sia stato poco calibrato dal punto di vista del livello di difficoltà. Gli avversari sono esageratamente più forti di voi e l'unico modo per avere qualche speranza di batterli è conoscere a menadito il percorso. Non è un gioco brutto, ma una maggiore attenzione avrebbe potuto farne un programma da non perdere. Peccato poi per l'esigua varietà di modalità di gioco disponibili da subito (benché se ne sblocchino di ulteriori conseguendo delle vittorie). In ogni caso, si tratta di un acquisto consigliato ai fan della serie e, in genere, a chi ama i giochi di guida.

Le cadute sono molto spettacolari: peccato che significhino spesso la fine della gara.

guida falliscono: propone infatti una musica di sottofondo alle gare abbastanza piacevole e dei buoni effetti. Tuttavia, presenta anche i problemi principali di questo genere di prodotti, che sembrano davvero duri a morire. La musichetta sarà anche carina, ma è ripetitiva: provate a sentirvela per tre giri di pista di fila e la troverete molto meno interessante. Il secondo problema è il rumore che fanno i motori delle moto. Ronzano anche questi, come praticamente in tutti i giochi che hanno per soggetto le corse su biruote motorizzati. Ma perché nessuno riesce a mettere insieme un rombo degno di questo nome? Sto incominciando a pensare che le moto ronzino davvero.... Sono difetti comuni, quasi scontati, questo è vero, ma non diventano certo meno gravi per un motivo del genere.

La giocabilità è un po' più problematica da giudicare, come vi avevo già anticipato. Moto Racer World Tour si lascia giocare, questo sì, il sistema di controllo non pone problemi e sembra che ci siano tutte le carte in regola per un sano e onesto gioco di azione motociclistica. Il problema degli avversari eccessivamente fetenti, però, rimane. Il che non significa necessariamente che sia un brutto gioco, dipende in gran parte da voi. Se amate alla follia i giochi di guida e avete voglia di impegnarvi con qualcosa che vi mette in una palese posizione di svantaggio, questo prodotto fa senz'altro al caso vostro; se invece preferite qualcosa di più immediato e meglio calibrato, guardate pure altrove. Ma facciamo una precisazione: il commento che avete appena letto potrebbe farvi credere che Moto Racer World Tour non sia un gioco ben fatto, il che non è assolutamente vero. Può essere molto divertente, soprattutto quando incominciano a farsi vedere le modalità di gioco aggiuntive, ma richiede parecchio tempo per essere apprezzato. Sta a voi decidere se avete quel tempo a disposizione.

http://www.oldgamesitalia.net/

Voto 88

Titolo
Sidney 2000

Descrizione
Le Olimpiadi!

Giocatori
1-8

Casa Software
Eidos Interactive

Sidney 2000

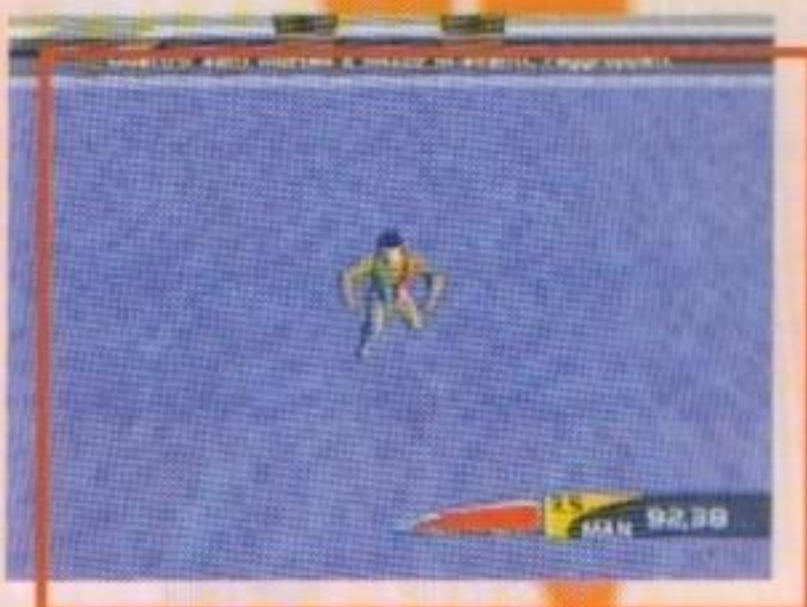
Eccomi qua; sono il primatista mondiale e campione olimpico dei 100 metri piani e del salto triplo, primatista e campione olimpico del sollevamento del peso e campione olimpico del 110 metri ostacoli, lancio del giavellotto, lancio del martello, salto in alto, tiro al piattello, 100 metri stile libero, tuffi dalla piattaforma 10 metri, velocità olimpica di ciclismo e slalom su kayak K1.

Niente male in un giorno e mezzo di olimpiadi, vero? Si, perché ho ricevuto il gioco a poche ore dalla cerimonia d'apertura dei giochi olimpici di Sidney (quelli veri) e dopo aver visto la nazionale olimpica pallonara battere l'Honduras 3 a 1 ho conquistato le ultime medaglie che ancora mi mancavano.
Parliamoci chiaramente, questo titolo non è una novità a livello di videogiochi (ricordo ancora con piacere i joystick del mio vecchio caro C64 fatti a pezzi cimentandomi con Track & Field - parliamo di preistoria dei videogiochi signori, quindi quelli di voi che non se ne ricordano non si devono preoccupare), ma era un "must" vista la portata dell'evento che deve celebrare.

Effettivamente però pensando a questo c'era da attendersi una qualità globale sicuramente superiore a quella raggiunta dalla Eidos: tutto ciò che fa da contorno alle gare vere e proprie non è stato curato a dovere, per lo meno secondo il mio punto di vista. Tanto per dirne una, la cerimonia di premiazione delle gare è piuttosto scialba: gli atleti sono già sul podio, con le medaglie già al collo vestiti con la divisa da gara (tranne quelli del kayak, mentre quelli del tiro al piattello indossano ancora le

Primo impatto

Probabile che inizialmente; nella sezione arcade, certe prove possano sembrare troppo facili ed altre impossibili, ma basta dare tempo al tempo e vedrete che alla fine per vincere c'è sempre da sudare. E la soddisfazione di aver conquistato una medaglia olimpica dopo ore di duro lavoro sarà immensa.

cuffie e quelli del ciclismo il casco!), le bandiere sono già issate e l'unica cosa che c'è da vedere sono alcune scene d'esultanza degli atleti, seguite dall'esecuzione dell'inno nazionale del vincitore e ancora qualche salto di gioia. Se mi si toglie il contorno dai giochi di smanettìo dopotutto rimane ben poco...
Per quel che riguarda le gare vere e proprie, gli appunti che devo fare riguardano in particolare quella dei tuffi: in questo caso il movimento degli atleti è quantomeno ridicolo, a causa di una totale mancanza di fluidità nel raccordare le varie parti della prestazione, che risulta quindi procedere a scatti (la cosa si può "apprezzare" molto meglio durante i replay). Oltre a questo c'è anche l'effetto dell'acqua non molto realistico e poco curato (complessivamente l'engine non è che faccia questa figurona). Il resto delle gare si presenta mediamente più che bene, ma senza mai arrivare a livelli d'eccellenza assoluta. Sicuramente l'aspetto migliore è la giocabilità: quando c'è da sudare si suda davvero, non c'è che dire. Le modalità di gioco sono quattro: la prima è l'Arcade, dove possono partecipare fino a otto giocatori con una sola prova per ogni disciplina e classifica a punti a seconda delle prestazioni. Abbiamo poi la modalità Olimpiadi, un solo giocatore che deve allenare i suoi atleti e superare le qualifi-

100 metri piani
La regina delle gare di atletica, gli uomini più veloci del mondo in una sfida al centesimo di secondo. In questo caso tanto smanettare senza badare troppo alle finezze. Nella modalità Olimpiadi la competizione si svolge in tre turni, nei primi due (batterie e semifinali) passano i migliori quattro di ogni gara.

110 metri ostacoli
Altra gara al fulmicotone, sforzo intenso ma limitato nel tempo. Da buoni ostacolisti contate i passi per sapere esattamente quando saltare. Anche in questo caso alle olimpiadi la competizione è divisa in tre fasi ma nelle batterie passano i primi quattro, in semifinale solo i primi due guadagnano l'accesso alla finalissima.

Lancio del giavellotto
Smanettate per la rincorsa poi, una volta entrati in zona di lancio, potete anche smettere e concentrarvi sul punto giusto in cui schiacciare il pulsante per lanciare tenendolo premuto fino al raggiungimento dell'angolazione ideale (circa 45°).
Le finali olimpiche sono divise in tre fasi da tre lanci ognuna, nella prima dovete semplicemente superare la misura di qualificazione nella seconda riuscire a piazzarvi nei primi otto per avere diritto a effettuare anche i lanci di finale. Per la classifica viene tenuto conto sia dei lanci di finale sia di quelli di semifinale.

Lancio del martello
Dopo lo smanettamento iniziale per guadagnare una buona velocità di rotazione cercate il momento giusto per l'inizio della fase di

lancio. Negli ultimi due giri compare una freccia che indica la direzione del martello, iniziate a premere il pulsante di lancio quando questa punta quasi verso di voi e lasciatelo quando si trova nella zona delimitata per i lanci validi, dovreste ottenere la giusta angolazione per una buona prova. La competizione olimpica è strutturata come quella del giavellotto.

Salto triplo
Solito smanettio per la rincorsa, quindi il tasto di salto (da premere con un certo anticipo rispetto al punto di stacco) da tenere

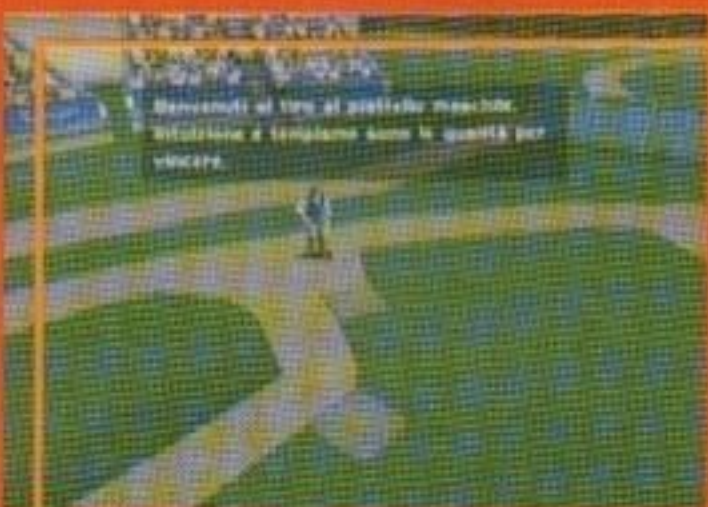
premuto fino al raggiungimento della giusta angolazione, nei due salti successivi l'indicatore di angolazione compare e inizia a salire automaticamente e voi dovete premere il pulsante per fermarlo quando raggiunge l'angolo ideale. Anche in questo caso le finali olimpiche funzionano come quelle del giavellotto.

100 metri stile libero
Anche qui non servono molte spiegazioni. Nella modalità olimpiadi dovrete superare tre turni di gara, alla fine del primo i sedici migliori tempi passano alle semifinali quindi gli otto migliori tempi si qualificano per la finale.

Salto in alto
Dopo la rincorsa (solito smanettamento) tutto è abbastanza semplice, basta trovare il momento giusto per premere il pulsante prima per lo stacco e poi per il recupero delle gambe. La finale olimpica è in due fasi, prima si supera la misura di qualificazione,

poi chi salta più in alto vince (ovviamente).

Tiro al piattello
Beh, non c'è molto da spiegare in questo caso.... La classifica finale viene stilata in base al numero totale di centri ottenuti dopo cinque giri completi delle varie case divisi in tre turni. Due fasi per il primo turno dove i primi sedici passano al turno successivo, altre due fasi per il secondo turno da cui escono i sei finalisti che affrontano l'ultima fase.

Tuffi
Una volta scelto il tuffo che volete fare e l'atleta è in posizione per effettuare il tuffo premete il pulsante per fermare la barra di forza quando è al massimo. A questo punto eseguite la sequenza di tuffo premendo i pulsanti corrispondenti al colore delle linee che compaiono sullo schermo nel momento in cui l'atleta le raggiunge (senza anticipare altrimenti la mossa non viene eseguita e senza ritardare altrimenti rischiate di entrare male in acqua). Le finali olimpiche si svolgono su tre turni. Nel primo turno eseguirete cinque tuffi, nel secondo (cui accedono i primi sedici della classifica parziale) ne eseguirete quattro. A questo punto rimarranno in gara i primi otto della classifica parziale dopo i primi due turni che dovranno eseguire i cinque tuffi di finale. Tenete anche presente che la somma dei coefficienti di difficoltà dei quattro tuffi del secondo turno è limitata, quindi nei primi cinque tuffi (liberi) dovete cercare di accumulare dei buoni punteggi.

Sollevamento pesi
Smanettate in continuazione, quando la vostra barra di forza raggiunge il primo indicatore e questo lampeggia schiacciate il pulsante di azione per eseguire la fase di strappo. Quindi cercate di raggiungere il secondo indicatore e aspettate che il vostro atleta si metta in piedi e quando anche il secondo indicatore lampeggia rischiacciate il tasto di azione per fargli portare il peso sopra la testa. Continuate a smanettare senza far scendere la barra di forza sotto gli indicatori in attesa che si accendano le tre luci dei giudici. La gara olimpica si svolge in un solo turno.

Potendo scegliere

Questo titolo è un diretto discendente del mitico Track & Field, quindi sempre a quello bisogna affidarsi, ovviamente riferendosi alle versioni più recenti. Quindi International Track & Field sia nella prima (comunque migliore) sia nella seconda (più debole) uscita. Sta anche per uscire un nuovo titolo di smanettio della Konami sempre dedicato alle competizioni olimpiche, ma visto che non è ancora disponibile non vi sappiamo dire se meriti o no.

cazioni per poter arrivare a Sidney. La modalità testa a testa, ovviamente per due giocatori; in questa modalità si usano gli atleti "creati" durante la modalità olimpiadi e, come nella modalità arcade, c'è una classifica a punti. Infine la modalità Istruzioni (sarebbe stato meglio chiamarla allenamento) che serve per prendere confidenza con le varie discipline. I livelli di difficoltà sono i soliti tre ma se vincete le medaglie d'oro nella modalità olimpiadi ne avrete a disposizione un quarto per la modalità Arcade (con avversari a dir poco agguerriti). I diversi livelli di difficoltà si differenziano tra loro sia per la forza degli avversari sia per la velocità del gioco con conseguente maggiore difficoltà nell'eseguire le prove. La grafica è di buon livello e la fluidità dei movimenti degli atleti (a parte i già citati tuffi) è molto buona, ben realizzate anche le animazioni che precedono e seguono lo svolgimento dell'evento. Anche le ambientazioni sono state ben curate e riprendono abbastanza fedelmente (almeno da quel poco che ho visto in televisione) gli impianti in cui si svolgono i giochi olimpici. I menù sono semplici ma tutto sommato ben realizzati, mentre i caricamenti (soprattutto quando c'è anche l'accesso alla memory card) sono abbastanza lenti. Il filmato iniziale è

PlayStation				
Grafica 90	Sonoro 88	Giocabilità 95	Longevità 90	88

Ciclismo – velocità su pista
Questa è una gara a squadre su tre giri di pista in confronto diretto con un'altra squadra, alla fine del primo e del secondo giro uno dei tre corridori si ferma. In questa gara dovete cercare di mantenere una pedalata regolare e abbastanza veloce nei primi due giri (non troppo veloce per non arrivare alla fine senza forze e non troppo lenta per non farsi staccare dalla squadra avversaria) e

sprintare a tutta velocità nell'ultimo. Cercate però di tenervi abbastanza energia per arrivare alla massima velocità fino al traguardo. Per fare questo dovete trovare la giusta velocità per i primi due giri e soprattutto schiacciare il pulsante di azione per fermare i ciclisti all'interno della zona delimitata vicino alla linea d'arrivo. Nelle olimpiadi la competizione si svolge su tre turni. Alla fine del primo turno i migliori otto tempi continuano la competizione. Alla fine del secondo i primi due della classifica dei tempi accedono alla finale per l'oro.

Slalom su kayak K1
Un'altra delle poche gare dove non bisogna smanettare. Avete un tasto per pagaiare in avanti un per pagaiare all'indietro ed uno per abbassarvi per non toccare le porte. Dovete passare le porte nella sequenza in cui sono numerate stando attenti alla direzione in cui vanno percorse (se sul numero della porta vedete una croce rossa vuol dire che la state affrontando nella direzione sbagliata) e cercando di non toccare i paletti che le delimitano. Il vostro punteggio finale sarà la somma dei secondi impiegati e delle penalità accumulate (2 punti per ogni paletto che toccate e 50 punti per ogni porta percorsa in senso errato o saltata. La gara olimpica si svolge in un solo turno di due manche. La classifica finale viene stilata in base alla somma dei punteggi delle due manche.

PlayStation

Come dicevo, un evento come le Olimpiadi non poteva non portare dietro di sé anche un titolo videoludico; certo è che curando meglio alcuni particolari il risultato globale sarebbe stato sicuramente di maggiore impatto. La realizzazione è onesta con dei picchi negativi, la varietà è buona, l'atmosfera di contorno scarsina (alla fine un gioco così dovrebbe puntare molto sul fattore-fascino, anche perché il gioco è molto semplice). Alcuni elementi classiche dei giochi di questo genere sono rimasti come sono sempre stati, e non poteva essere altrimenti, le novità sono state ben sviluppate per rendere il tutto abbastanza omogeneo (tuffi a parte...).

stato ben realizzato, ma mostra quasi esclusivamente immagini di repertorio d'atleti impegnati in gara o mentre esultano, senza mostrare nulla del gioco vero e proprio. Quindi tutto sommato va bene, ma come spesso accade

poteva essere meglio.

Se volete diventare dei campioni, gli allenamenti prima di tutto!
Nella schermata principale delle singole specialità troverete quattro barre che indicano in percentuale le tre caratteristiche fisiche principali del vostro atleta e il suo morale. Tenete presente che una volta effettuato con successo un esercizio, il vostro atleta guadagnerà una certa percentuale di potenzialità in una o più delle tre caratteristiche principali. Per trasformare le potenzialità in capacità effettive bisogna poi fare un allenamento sul campo superando un risultato minimo stabilito, fatto questo le capacità acquisite non vi saranno più tolte e le prestazioni del vostro atleta miglioreranno di conseguenza. La barra del morale invece cambia a seconda delle vostre prestazioni negli esercizi, nelle prove e nelle qualificazioni. Avete quattro livelli di esercizi da superare per arrivare a potenziare al massimo tutte le caratteristiche. Per passare da un livello all'altro dovete vincere le gare di qualificazione - se volete potete partecipare alle gare di qualificazione anche senza affrontare gli esercizi ma così facendo non migliorerete le caratteristiche del vostro atleta. Nel primo livello avrete a disposizione due esercizi da una serie ognuno, nel secondo gli stessi due esercizi ma in due serie ognuno, nel terzo livello si aggiunge un terzo esercizio e per ognuno ci sono tre serie da affrontare, il quarto livello prevede invece due serie per ognuno dei tre esercizi per rifinire la preparazione in vista delle olimpiadi.

La rivoluzione musicale

Uno dei generi che ultimamente sta andando per la maggiore, specialmente in Nippolandia, è sicuramente quello dei giochi musicali. Chitarre, batterie, tastiere e tappetini hanno letteralmente invaso le case di milioni di videogiocatori, decretando così il successo di una tipologia di giochi che, nonostante tutto, deve comunque essere considerata ancora una cosa da soli appassionati... Ma gli appassionati in questione stanno crescendo a vista d'occhio.

L'origine di tutto

Per trovare il primo gioco "musicale" che abbia visto la luce, almeno su PlayStation, bisogna tornare indietro di qualche anno. Parappa the Rapper, prodotto da Sony, ci consentiva di vestire i panni di uno scanzonato cagnolino e il nostro scopo era quello di condurlo per le misteriose vie della musica rap. Lo schema di gioco ricordava molto da vicino quello dei laser game, anche se le analogie tra i due generi si fermano lì. In pratica, ogni stage era caratterizzato da una colonna sonora che il nostro simpatico cagnolino doveva cantare e per perseguire il suo scopo l'unica cosa necessaria era un po' di sano tempismo, il che significa che, al momento giusto, bastava premere i tasti indicati su schermo e il protagonista si esibiva in stupendi freestyle vocali. Detto così suona più stupido che semplice, ma vi assicuro che quell'ammasso di peli raccolse sotto la sua bandiera una valanga di gente, che si innamorò dei pezzi contenuti nel cd e delle buffe movenze del cagnaccio (sempre che si possa considerare un cane...).

La serie di Bust a Groove ha contribuito non poco a rendere popolare il genere dei giochi musicali. Peccato solo che il secondo titolo non abbia delle musiche belle come il primo. Non ci resta che sperare nel prossimo...

Non più tardi di un anno fa, uscì il seguito del titolo di cui stiamo parlando: Um-Jammer Lammy, che sostituiva al microfono una ben più graffiante chitarra. Nei panni di Lammy, una sottospecie di buffo esserino giallo con capelli rossi (in pratica il Duspa, dimensioni escluse), dovevamo affrontare una serie di livelli, caratterizzati da una colonna sonora a dir poco stupenda, con l'unico scopo di arrivare in tempo al concerto. Oltre allo schema di gioco, c'erano altri richiami espliciti al prequel, come la figura di Master Onion, la cipolla che aveva addestrato il cagnolino e che ora canta con Lammy nel primo livello di questo seguito. All'inizio Parappa poteva essere considerato un semplice esperimento isolato e molto probabilmente sarebbe stato così se non avesse riscosso successo, ma for-

Keyboard Mania promette di essere un gioco davvero intricato. Quanti di voi sanno suonare il piano, dopotutto?

Dance Dance Revolution è senza dubbio il coin-op più spettacolare tra tutti quelli in circolazione, lo dimostra il fatto che chi ci sa giocare è sempre attorniato da una marea di spettatori.

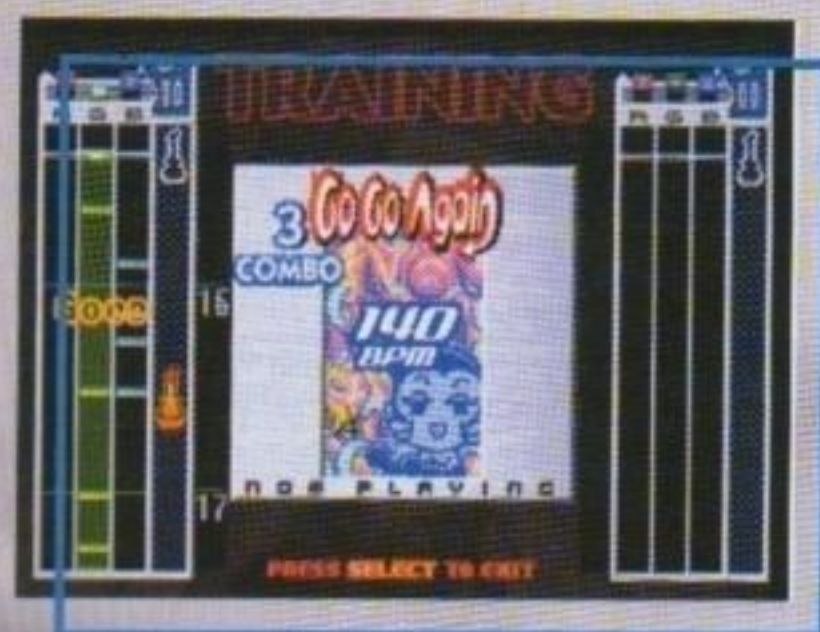
Il prossimo Parapara Paradise sarà veramente qualcosa di sensazionale, anche se non sarà molto facile vederlo qui da noi...

tunatamente per noi, qualche tempo dopo, sempre la Sony, invase il mercato con un nuovo titolo che avrebbe fatto parlare di se per molto, molto tempo...

It's time to bust a groove

Bust A Groove (Bust a Move nella sua versione orientale. Furono costretti a cambiare il nome a quella europea perché già esisteva un gioco con quel titolo: si trattava della versione europea di Puzzle Bobble. Ma tenere i titoli sempre uguali no?) permetteva a tutti gli aspiranti TMM (Tony Manero Mancati) presenti sulla faccia della Terra di provare l'ebbrezza del ballo. Una dozzina di personaggi tra cui scegliere, ognuno caratterizzato da propri passi e mosse speciali (si, avete letto bene, era possibile effettuare degli attacchi che avevano lo scopo di mettere temporaneamente fuori combattimento il vostro avversario. Potevano, comunque, essere evitati abbastanza facilmente) e tante belle canzoni - Azora No Knife di Kitty-N e Waratte Pon di Shorty su tutte - da ascoltare e da ballare ne fecero un titolo in grado di accalappiare l'attenzione di molti videogiocatori, specie quelli militanti nel gentil sesso. Per ballare bastava replicare una delle due sequenze - composte da alcune direzioni e un tasto - indicate a video con il giusto tempismo. Discoteche, chioschi, studi televisivi e zone industriali facevano da teatro alle sfide, rigorosamente uno contro uno, dei personaggi e l'unico modo per vincere consisteva nel ballare meglio dell'avversario, infilando combo sempre più lunghe.

Come nel caso di Parappa The Rapper, anche Bust a Groove beneficiò di un seguito, uscito quasi diciassette mesi fa, anche se tutti, specie qui in redazione, constatarono la pochezza del gioco. Intendiamoci, graficamente aveva subito un restauro mica male, tant'è che più di una volta capitava di trovarsi imbambolati di fronte allo schermo, ma le lievi modifiche allo schema di gioco (solo direzioni, abolita la pressione del tasto e peggiorata la risposta ai comandi) e, soprattutto, la bruttezza intrinseca delle canzoni, dedicate ovviamente al solo mercato giapponese, lo rendevano un titolo tutto sommato inutile, tanto da convincere il distributore italiano a non convertirlo nemmeno. La Enix, produttrice del gioco, ha comunque la possibilità di riscattarsi con il suo prossimo titolo, che risponderà al nome di Bust A Move - Dance Summit 2001. Lo schema di gioco dovrebbe essere differente dai due precedenti capitoli e questa volta "combatterete" contro quattro avversari. Riceverete dei bonus nel caso in cui due o più membri del vostro gruppo esegua gli stessi passi e, come accadeva nel primo, nel caso in cui riusciate a portare a termine combo complesse,

Guitar Freaks è senza dubbio il Bemani più popolare qui in redazione... Consolemania è composta da rockstar fallite, in realtà.

Parappa, il "papà" di tutti i giochi musicali per PlayStation.

entrerete nel Solo Mode, con la telecamera che vi regalerà inquadrature stupende. Ci saranno quattro team selezionabili dall'inizio, per un totale di sedici personaggi, e sarà possibile sbloccarne altri terminando il gioco. Ma forse la gente vuole qualcosa di più, magari la possibilità di creare i propri pezzi...

Così nacque Music...

Titolo sempre "musicale", ma che affrontava il "problema" in un modo totalmente differente. In pratica il titolo prodotto da Codemaster era la conversione, per PlayStation, dei cracker che giravano su PC e Amiga. Cos'è un tracker? Semplicemente un programma che, sfruttando alcuni campioni (piccoli pezzi di musica) permette di creare delle composizioni musicali, delle canzoni vere e proprie, insomma! Il prodotto Codemaster riscosse un discreto successo, tanto da convincere i programmatori inglesi a rilasciare, un anno e mezzo più tardi, un seguito - chiamato Music 2000 - con nuovi campionamenti, il supporto multiplayer che consente di sfidarsi in quattro in vere e proprie jam session e la non indifferente possibilità di grabbare alcuni secondi di musica dai propri cd preferiti. Pensate che sia finita qui? No, se ci pensate bene c'è ancora una cosa che non ci hanno permesso di fare... di suonare, mixare e pestare come matti.

La serie musicale più famosa di tutti i tempi: Bemani

Quella di Bemani è una serie che non ha ancora riscosso moltissimo successo nella penisola italica per due fondamentali motivi: in primis manca una conversione dei titoli nel nostro formato, cosa questa che rende necessaria una modifica - con relativa perdita della garanzia di Sony - alla console, in secondo luogo l'elevato costo dei controller dedicati, unico modo in cui i giochi in questione mantengono il feeling dei cabinati originali. Ma cominciamo la carrellata partendo dal più anziano...

Incredibile! Dance Dance Revolution per Gameboy!

Diggei in poche settimane

Beatmania è da considerarsi il progenitore di questa serie, visto che rappresenta la prima conversione per console realizzata per PSX. Questo titolo ci consentiva di salire in "console" vestendo gli inconsueti panni del Dj (almeno qui nessuno ci chiede di salvare il mondo!!!) e grazie al controller dedicato, un piatto per lo scratch e cinque tasti, riempire le piste di tutto il mondo. La prima edizione uscì con due dischi e nella scatola del controller Konami (imperdibile, con un panno rosso in velluto per coprire il piatto...) ne era incluso un terzo. Oggi siamo arrivati a quota cinque e in Giappone, sia il cabinato che la versione domestica, continuano a spopolare. Qui in Italia è un gioco che, comunque, non avrà vita facile, specie per il genere musicale che propone, Hip Hop giapponese, che non ha attecchito da noi... e dubito che lo farà mai.

Tieni il tempooo, con i piedi e con le mani tieni il tempooo

Se avete qualche chilo da smaltire, il coin op Dancing Stage (Dance Dance Revolution nella versione casalinga) è proprio quello che fa per voi. Potremmo definirlo la diretta evoluzione di Bust A Groove, con la piccola differenza che in questo caso non dovrete schiacciare i tasti con le dita. Vi state chiedendo con cosa dovreste schiacciarli? Avete mai pensato ai piedi? Bene, cercate di immaginarvi su una grossa pedana, con quattro enormi

tasti illuminati mentre saltate come matti. Ecco, questo è Dancing Stage, il più bel simulatore di ballo/aerobica mai prodotto. Incontrandolo nelle sale giochi si può assistere a un vero spettacolo: energumeni che saltano su e giù sulla pedana facendo tremare tutto l'edificio, piccole folle che si assiepano attorno al cabinato e tanta curiosità. La versione casalinga è irrimediabilmente rovinata dalla qualità scarsa delle pedane portatili, solitamente costituite da degli strani teli pseudo imbottiti che hanno un'aderenza scarsissima col terreno e rischiano sempre di volare in giro per la stanza se appoggiati a pavimenti troppo lisci (anni e anni di tecnologia del tappeto evidentemente non hanno insegnato nulla a nessuno, basterebbe una rete gommata sul fondo per fissare il supporto in maniera stabile). La Konami ha in progetto di produrre un controller extralusso (del costo di 1800 dollari, circa tre milioni e settecentomila lire) identico a quello della sala giochi nel caso riceva almeno 100 ordini. Se siete in vena di shopping...

Drum Mania ha saputo mettere in crisi anche i fan più incalliti della serie Bemani... Solo per professionisti, decisamente.

Allo stato attuale delle cose, possiamo contare, oltre al gioco originale, quattro data disk aggiuntivi l'ultimo dei quali è uscito, sempre in giapponelandia, il ventisette agosto. Tra le canzoni più belle, ricordo Have You Ever Been Mellow, di Olivia Newton John, contenuta nel primo disco, Smoke On The Water, Boom Boom Dollar! e Thumbtumping, quest'ultima dei Chumbawamba, contenuta nel Second Mix. La vera novità in questo settore è però rappresentata da un coin op, di cui dubito vedremo la conversione casalinga. Sto parlando di Parapara Paradise - Real Freesyle Dancing Simulator, che oltre alla solita pedana, presenta otto sensori di movimento disposti attorno al cabinato che

intercettano i movimenti del corpo e delle braccia. È un vero e proprio simulatore di tabbozzo!

Guitar Freaks

Il migliore gioco della serie rimane, a mio avviso, sempre e comunque Guitar Freaks. Giunto da poco al secondo data disk (mentre in sala giochi siamo già al successivo), il titolo Konami ci da la possibilità di emulare i miglior chitarristi mondiali, esibendoci in pezzi al fulmicotone. Il controller dedicato (una chitarra elettrica stilizzata) è molto "cool" e la varietà di sonorità raggiunta con il secondo disco (in cui in un pezzo ci viene chiesto di suonare anche il basso) consacrano questo titolo ala gloria eterna. L'ultimo data disk contiene pezzi di Deep Purple e WhiteSnake, oltre alla stupenda Johnny B. Goode. Se siete dei patiti dello strumento reale ma non avete mai pensato di aver la pazienza per imparare a suonare può essere un ottimo sistema per "sublimare". Il prossimo titolo è altrettanto divertente ma decisamente più impegnativo...

Datemi le bacchette...

Primo tra i titoli a uscire per il PS2, questo Drummania rappresenta sicuramente uno dei mezzi più validi per espellere sudore dal vostro corpo. Si tratta di un simulatore di batteria, in cui, come in tutti gli altri giochi della famiglia Bemani, dovrete pestare a tempo sui vari pezzi del vostro strumento. Il cabinato sembra in tutto e per tutto una vera batteria, anche per l'ottima disposizione delle parti, mentre il controller casalingo, realizzato da Yamaha, risulta un po' più difficile da padroneggiare, soprattutto per la mancanza di "dislivello" tra charleston e rullante.
Anche DrumMania vanta un data disk, uscito da pochi giorni, che contiene, tra le altre cose, la stupenda Virtual Insanity del signor Jamiroquai. Tra gli altri pezzi degni di nota, segnalo Ska Ska, contenuta nel volume uno e Wanna Be Your Boy, di Dennis Gunn, Anarky in the UK, dei Sex Pistols, e Mondstreet nel volume due. Stupenda la possibilità di cimentarsi in vere e proprie jam session con batteria e due chitarre... Noi, qui in redazione, non ci siamo ancora ripresi! Piccola curiosità che riguarda il secondo data disk, ancora in lavorazione: ci sarà Bad Medicine di Bon Jovi. Se questa non è classe...

Se vi siete stufati di suonare sui pezzi degli altri potrete sempre provare Music 2000, anche se l'impegno richiesto è davvero di tutt'altro genere...

Pigia più forte su quei tasti

Altro titolo dedicato alla PS2, Keyboardmania (non ancora uscito) vi permetterà di smanettare come matti su una vera tastiera, dotata anche di pitch-shift e compagnia bella. Lo schema di gioco è, manco a dirlo, lo stesso dei precedenti titoli, anche se questa volta, visto che non ho ancora avuto modo di provare il gioco in questione, non vi saprei dire se ci sia o meno la possibilità di "jammare" con Guitar Freaks e DrumMania (ma non credo). È disponibile anche un secondo disco, che contiene purtroppo solamente canzoni create da Konami (non che siano brutte, ma la possibilità di suonare pezzi famosi è a dir poco esaltante).

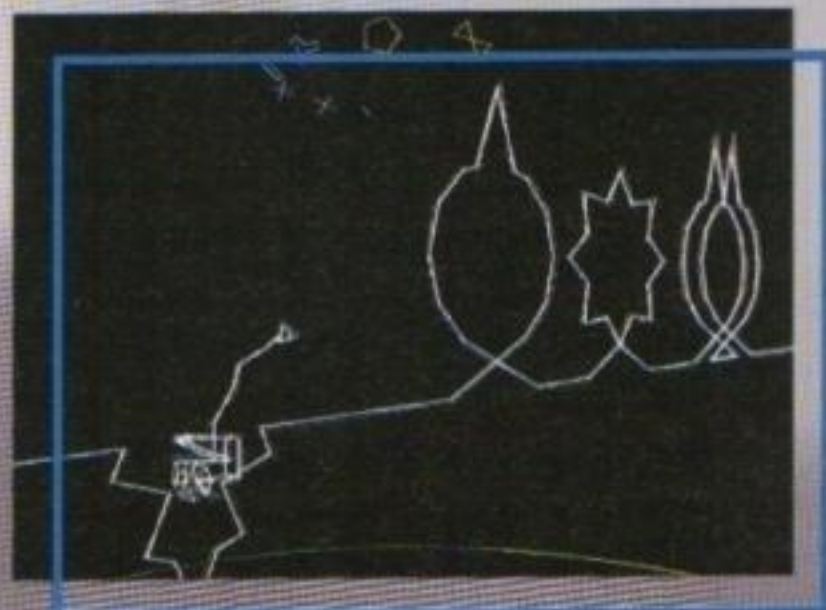
Vib Ribbon

Cambiamo totalmente genere e torniamo a parlare di un gioco che vede la musica in maniera differente, visto che a differenza degli altri titoli di cui abbiamo parlato sino ad ora, questo usa le frequenze per generare i livelli... Vib Ribbon, ecco il nome dell'ultima creatura Sony, è un titolo in cui vestiremo i panni, o meglio le linee, di un piccolo coniglietto stilizzato che dovrà affrontare dei livelli senza uno scopo preciso. Finalmente non avremo principesse da salvare o mondi da ricostruire, ma giocheremo per il semplice gusto di farlo. Lo scopo del gioco è quello di arrivare in fondo a un tracciato, evitando degli ostacoli che, come dicevo prima, saranno generati dalle frequenze della musica. Di base saranno quattro i tipi di ostacoli da affrontare con altrettanti tasti del pad: buchi (pad verso il basso), onde (tasto X), giri della morte (R1) e salti (L1). Non pensate che sia tutto facile, visto che dalla combinazione dei quattro ostacoli standard ne verranno generati altri, che andranno superati con la pressione di due o più tasti. Lo schema di gioco è molto semplice, eppure questo titolo risulta dannatamente diver-

Vib Ribbon è senza dubbio il titolo più originale che si sia visto per PlayStation da un po' di tempo a questa parte. Certo, potrà non essere un gran bel vedere...

L'incredibile Samba De Amigo.

tente, almeno questa è la prima impressione che si ha quando si vede il coniglietto scorrazzare sullo schermo. Come dicevo prima, lo scopo di ogni stage è quello di compiere due giri del percorso, ma a seconda del livello di difficoltà selezionato (ce ne sono tre disponibili), quest'impresa risulterà più o meno semplice. Ogni volta che supererete un ostacolo, verrà aggiunto un puntino attorno alla vostra figura e, una volta completato il giro, potrete trasformarvi in una creatura differente. Viceversa, nel caso in cui commettiate un po' troppi errori, verrete regrediti e assumerete forme bizzarre, forme con cui prendere il tempo giusto diventa una vera e propria impresa. Graficamente, nonostante non ci sia niente di speciale su schermo, il titolo è carino e lo stesso discorso vale per il sonoro che potrete comunque rimpiazzare con un vostro cd audio. Sicuramente un gioco divertente anche se più da "intrattenimento" che da impegno serio - il prezzo previsto comunque è decisamente basso il che significa che può rappresentare un ottimo titolo da mettere su a qualche party come background o per passare qualche ora di svago senza troppi pensieri...

Anche il Dreamcast vuole la sua parte

Pop'n Music non ha goduto della popolarità degli altri bemani, forse per il fatto che in fin dei conti è un po' troppo "astratto" e non riconducibile a un particolare strumento.

Va detto che Space Channel 5 fa la sua brava scena...

La console Sega è leggermente meno presente nell'ambito dei Music Game ma se la cava lo stesso egregiamente. Il primo titolo uscito per questa console è, manco a dirlo, della Konami: si tratta di Pop'n Music, un classico Bemani controllato però da uno strumento un po' atipico - una specie di tastiera un po' "astratta" con nove tasti rotondi che corrispondono alle solite barrette. La pessima qualità del controller e il basso profilo del gioco ha impedito a questo titolo tutto sommato onesto di spopolare. Di ben altro calibro è Space Channel 5 (in uscita PAL in questi giorni), uno stupendo clone (ma non è esattamente così) di Bust a Groove con balletti di gruppo, un sacco di pezzi esaltanti e una realizzazione tecnica davvero fuori dal comune. L'ultimo e più originale titolo è poi Samba de Amigo, una specie di Bemani alla lontana (ma realizzato dalla stessa Sega) in cui si utilizza un controller dedicato costituito da due maracas e da un sensore di posizione. Le maracas vanno agitate a tempo di musica in determinate posizioni e il tutto risulta estremamente divertente e inusuale, anche se alla lunga il gioco non gode della stessa varietà dei titoli Konami (una maracas può solo essere agitata, che altro volete farci?).

Concludendo...

Il genere dei giochi musicali è relativamente giovane ma sta già mostrando i suoi muscoli. Dopo aver soppiantato un buon terzo dei coin-op in tutto il mondo si appresta a segnare indelebilmente anche il mercato home con delle soluzioni a dir poco originali come Vib Ribbon (che introduce in effetti un nuovo modo di concepire il videogioco, smaccatamente brutto da vedere e quasi troppo semplice ma molto divertente) e Space Channel 5. Noi non possiamo non essere contenti perché la varietà è sempre una bella cosa... E poi diciamocelo, non sono violenti, si basano su una bella cosa come la musica, sono divertenti - cosa potremmo chiedere di più?

Paperino: Operazione papero

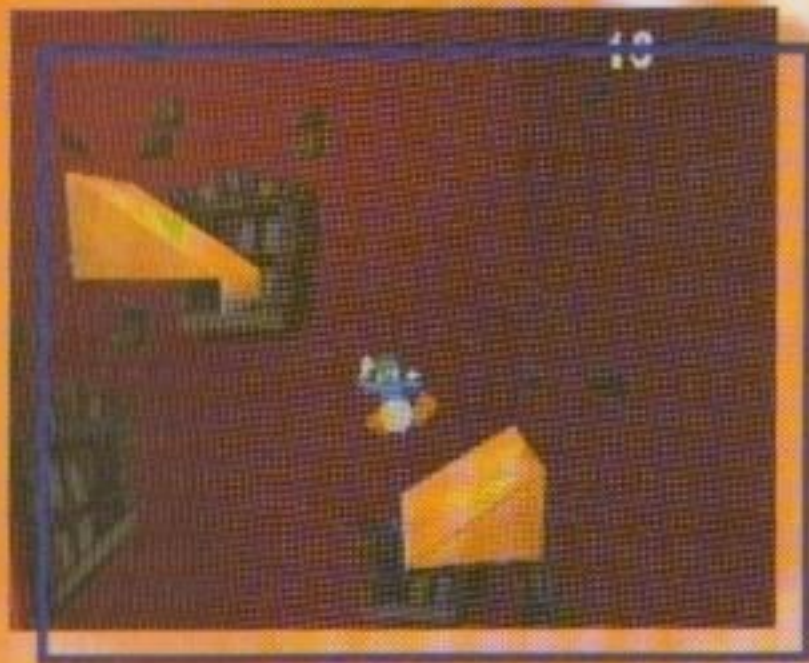
Titolo
Paperino: Operazione papero
Macchina
PlayStation
Casa Software
Disney Interactive

Pensate di essere sfortunati?

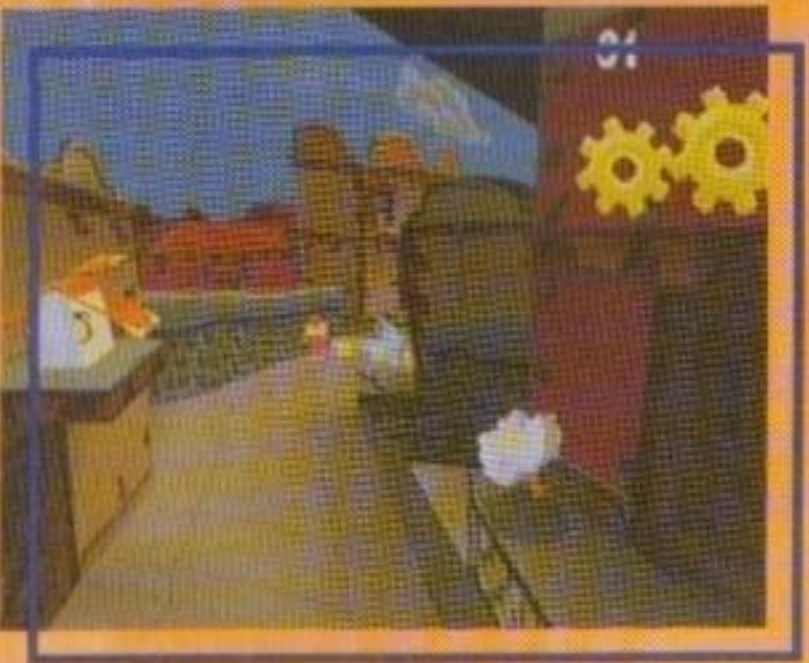
Perché Paperino è uno dei più amati personaggi della popolare cricca della Disney? In molti se lo sono chiesto, e ancora di più sono stati quelli che hanno risposto. Paperino, perseguitato dalla sorte e sempre costretto a confrontarsi con il fortunatissimo cugino Gastone, rappresenta una figura in cui si può immedesimare chiunque stia passando un momento non molto allegro, magari senza perdere la voglia di riderci sopra. Un personaggio del genere ha un potenziale commerciale notevole, e alla Disney l'hanno capito già da anni: il titolo che sta per uscire, e al quale è dedicato questo articolo, non è certo il primo videogioco ad avere come protagonista il popolare papero. Già il Mega-Drive aveva avuto almeno un paio di prodotti di buona fattura "interpretati" da Paperino; probabilmente ce ne erano degli altri, ma io mi ricordo in particolare di World of Illusion e Quackshot, entrambi dei giochi che riuscirono a strappare buone votazioni su queste pagine e che vantavano una grafica davvero notevole per l'epoca.

Il papero e le sue piume

Cosa dire di Paperino che non sia già stato detto? Niente, quindi vedrò di starmene zitto, almeno per questa volta, e passerò a snocciolarvi un po' di informazioni riguardanti il gioco del quale dovrei scrivere. In realtà, non è che se ne sappia poi molto: il materiale in nostro possesso si limitava a un CD contenente una versione apparentemente molto arretrata del gioco, o almeno spero. Già, perché quello che

ho visto non lasciava presagire niente di buono, ma andiamo con ordine. Dunque, se avete un minimo di conoscenza dei giochi solitamente prodotti dalla Disney, non dovreste faticare a immaginare in quale tipologia di programma si inserisca questo. Paperino: Operazione Papero, questo il titolo che ci è stato comunicato (evidentemente quello della versione localizzata nostrana), è un platform. Potremmo definirlo come un incrocio tra il classico Crash Bandicoot e Pacman World, data la sua impostazione. Prevedibilmente, voi guidate Paperino, che si muove attraverso alcune locazioni nel tentativo di raggiungere il termine del livello. Il pennuto è visto da tergo, almeno per la maggior parte del gioco. In alcune situazioni, infatti, potrete vedere il vostro simpatico amichetto anche di lato. Questo vi fa sentire felici di essere vivi, vero? Vi capisco. Scherzi a parte, lo scopo esatto di Paperino, almeno a questo punto della lavorazione, non è ancora ben chiaro. Apparentemente, deve raccogliere alcune icone che si trovano in giro per lo schermo e che rappresentano quelli che sembrano essere degli ingranaggi. Cosa se ne faccia il bianco eroe, è un mistero, ma tant'è. Ovviamente, come in ogni platform che si rispetti, non mancano alcuni elementi di base, quali nemici da combattere e locazioni particolari dalle quali lanciarsi in salti oltre i limiti della gravità.

Mazzate pennute

I nemici, per ora presenti in quantità abbastanza esigua, possono essere affrontati tramite delle sane mazzate in corpo a corpo. Il carattere rissosa di Paperino si fa vedere anche in questa situazione, e il nostro eroe è in grado di prendere a pugni anche avversari ben più grossi di lui. Quando Paperino incappa in un nemico, ci sono due possibili alternative. Se vi andrà à tutto bene, sarete voi ad avere la meglio: vedrete l'avversario scomparire o comunque andare fuori combattimento. In questo caso, niente da aggiungere: potrete proseguire senza problemi. Nel caso le cose non prendano la piega migliore, invece, Paperino si troverà a compiere una breve zuffa con il nemico, al termine della quale, l'avversario in questione scomparirà comunque. La differenza rispetto al vincere un combattimento sta nel fatto che, in questo caso, la vostra riserva di energia, quella esaurita la quale morirete, ne sarà intaccata. Almeno a questo stadio della lavorazione, la succitata "zuffa" (rappresentata come un turbine di polvere che risponde con poca precisione ai vostri comandi) si verifica anche quando Paperino incappa in qualche ostacolo "naturale" piazzato sullo schermo. Mah!

Parlando di elementi dello scenario, diamo un'occhiata più ravvicinata a come possono essere. Talvolta, anche dei nemici sconfitti possono diventare parte del fondale. All'inizio del gioco, per esempio, dovrete pestare un energumeno; una volta che lo avrete sconfitto, potrete usare la sua pancia come un trampolino per raggiungere delle postazioni rialzate alle quali non sareste potuti arrivare con le vostre sole forze. Non manca poi tutta una serie di attrezzature atte a incrementare la portata dei vostri salti. Si può trattare di oggetti vari; tra i primi che vi capiterà di trovare ci sono dei teloni, anch'essi da usarsi come trampolini.

Una prima impressione

Quanto ho scritto fin qui? Circa cinquemila caratteri, mi sembra. Ebbene, non mi basterebbe il doppio per citare tutte le perplessità che questo titolo, nella sua fase che spero essere solo embrionale, mi ha suscitato, ma vedrò di essere sintetico. Innanzitutto, la fattura tecnica è ampiamente al di sotto della media. Dovreste esservi resi conto anche solo dalle foto di quanto siano monotoni i colori e di quanto siano approssimativi e male realizzati i personaggi. Gli scenari che ho potuto vedere si somigliano un po' tutti e, in genere, non ci sono note positive. Nemmeno le animazioni riescono a cavarsela dignitosamente. La collisione tra i vari personaggi e tra Paperino e il fondale è ancora piuttosto mal calibrata: spesso, per esempio, bisogna centrare al millimetro una data posizione di un dato elemento dello scenario per poterlo sfruttare come trampolino, anche se non sembra esserci alcuna differenza tra quel punto in particolare e una qualsiasi altra parte dell'elemento stesso. Insomma, per rendere questa nuova avventura di Paperino, non dico un classico, ma un buon gioco, c'è ancora moltissimo lavoro da fare. Ripeto, spero che il disco che mi è passato per le mani sia solo una dimostrazione di quello che è un gioco in una delle fasi iniziali della lavorazione, perché altrimenti ci sarebbe ben poco per cui stare allegri.

Sergio "Ray" Porcellini

Spyro

Tear of the Dragon

Titolo
Spyro – Tear of the Dragon
Macchina
PlayStation
Casa Software
Sony

Essendo un drago, il buon Spyro non può non essere in grado di soffiare fuoco.

Ma siamo sicuri che questo sia l'anno del dragone?

Duro a morire

Chissà perché, il mito del drago, il rettile leggendario, è sempre stato preponderante nella maggior parte delle culture umane. Sarà per l'aria aliena che i rettili hanno, sarà per quello che la loro andatura strisciante ispira, i draghi sono sempre stati considerati gli unici animali che possono sfidare gli dei. Ma qui andiamo già sul pesante: il draghetto protagonista dei giochi Sony non si cimenta in imprese di questo tipo, anche se resta comunque spesso invischiato in situazioni parecchio problematiche. Spyro, il personaggio che si impose all'attenzione mondiale come personaggio principale di uno dei platform più interessanti comparsi su PlayStation, è pronto alla sua terza apparizione, ha cercato di rifarsi il look e sta per ripresentarsi a noi con una nuova avventura.

Che il primo Spyro the Dragon fosse un gran bel gioco è qualcosa che vi avevamo già detto al tempo della sua uscita; il secondo episodio si è rivelato all'altezza del primo, presentando una serie di nuovi mondi da esplorare e delle immense locazioni da visitare. E come si presenta, dunque, questo terzo capitolo delle avventure del draghetto viola? Fondamentalmente, si potrebbe dire che sia molto simile al secondo, dato che ne presenta più o meno le stesse caratteristiche di base, lasciando inalterata la struttura di gioco, apportando alcune modifiche al modo di affrontare alcuni passaggi. Il disco di preview in nostro possesso permetteva di farsi già un'idea abbastanza preci-

Il canguro che vedete è Sheila, uno dei personaggi che potrete controllare.

Quando recupererete un uovo di drago, l'occupante non mancherà di ringraziarvi.

sa di quello che sarà il gioco finito. Di conseguenza, sappiamo già che si tratterà, ancora una volta, di esplorare diversi mondi partendo da una sorta di "anticamera", ovvero un livello che conterrà i portali per raggiungere i mondi in questione. Da una prima occhiata ci si può rendere conto di come questo livello, che, come nell'episodio precedente, include alcune sezioni di "tutorial" (nelle quali cioè, potrete imparare a sfruttare le abilità di Spyro), sia incredibilmente ampio e nasconda già alcuni segreti.

La missione del drago

Questo nuovo capitolo delle avventure di Spyro sembra essere imperniato sulla ricerca di alcune uova di drago, che parrebbero essere state rubate dal cattivo di turno. L'esplorazione dei vari mondi che costituiscono il cuore del gioco è finalizzata proprio a questo scopo ed è strutturata a "quest". In parole povere, una volta che avrete raggiunto un nuovo mondo, dovrete parlare con alcuni personaggi, che vi affideranno dei compiti di varia natura, una volta eseguiti i quali, potrete ottenere una delle uova summenzionate. Quando avrete conquistato tutte le uova presenti in un livello, potrete tornare al mondo di partenza, dal quale partire per una nuova avventura.

Per quanto riguarda le possibilità di Spyro, scopriamo che non molto è cambiato rispetto all'episodio precedente: il nostro bravo draghetto può ancora planare, tirare testate e soffiare fuoco, o anche combinare insieme queste tre possibilità contro nemici particolarmente coriacei. Chi di voi ha giocato Spyro 2 si ricorderà che era necessario imparare alcune abilità speciali per proseguire nell'avventura; ebbene, sembra che alcune delle abilità suddette, per apprendere le quali bisognava pagare un losco figuro, saranno ora disponibili fin da subito. Spyro, per esempio, non avrà problemi a nuotare in profondità fin dalle prime battute. Il losco figuro di cui sopra, però, è ancora presente, e cercherà nuovamente di spillarvi dei soldi in cambio dei propri servigi.
Fin qui, sembrerebbe che i cambiamenti apportati al gioco rispetto al secondo capitolo siano minimi e potrebbe essere proprio così. Tuttavia, a un esame più approfondito (ma neanche poi tanto) ci si accorge di quella che, probabilmente, sarà una delle peculiarità principali di questa nuova avventura di Spyro. In alcuni casi, infatti, esplorare un certo mondo significherà prendere il controllo di un nativo dello stesso: a livello narrativo, le motivazioni di un tale cambiamento verranno spiegate di volta in volta, ma il succo non cambierà: nei panni di un personaggi diverso da Spyro, dovrete affrontare le insidie di un nuovo mondo. Questo può essere alquanto interessante, dato che ciascuno dei nuovi amichetti avrà delle caratteristiche particolari, diverse da quelle del protagonista. In ogni mondo nel quale guidare un personaggio secondario saranno presenti delle sezioni appositamente piazzate per insegnarvi a usare i poteri dell'individuo che muoverete. Tutto questo non può che aggiungere profondità al gioco, ma, almeno per ora, ho qualche riserva in merito. Sembra infatti che l'utilizzo dei personaggi addizionali sia limitato al mondo al quale essi sono legati e non possa andare oltre. Peccato, sarebbe stato interessante portarsi dietro i personaggi già usati e sfruttarne le peculiarità per superare le situazioni che di volta in volta si sarebbero presentate. Ma chi lo sa? Potrebbe anche essere possibile nella versione definitiva.

La testata resta l'arma di Spyro più efficace.

Considerazioni varie & astute riflessioni

Allora, sembra che, per la Sony, il buon Spyro sia diventato una specie di gallina dalle uova d'oro, dato che non passa anno senza che gli si dedichi un gioco. Anche in questo caso, ci troviamo di fronte un prodotto di buona fattura tecnica e, se sarà almeno al livello dei suoi predecessori, con una giocabilità elevata. Tuttavia, qualche perplessità rimane: per quanto abbiamo potuto vedere, infatti, le similitudini con Spyro 2 sono enormi - si tratta praticamente dello stesso gioco con qualche variante. Certo, la medesima cosa si può dire della maggior parte dei seguiti dei platform di successo, ma questo non toglie che chi già possiede l'episodio precedente potrebbe trovare un deterrente in questo fatto. Sapremo senz'altro essere più precisi in sede di recensione, ma, forse sto mettendo le mani avanti inutilmente, i bei giochi il cui unico vero difetto è quello di somigliare troppo al predecessore (vedi Rollcage Stage 2, giusto per fare un esempio) mi lasciano un po' l'amaro in bocca. Speriamo che la versione definitiva di Spyro 3 ci riservi qualche piacevole sorpresa, perché il gioco promette davvero bene e sarebbe un peccato se fosse penalizzato da un'eccessiva somiglianza con il suo prequel.

Sergio "Ray" Porcellini

Dinosaurs

Titolo	Dinosaurs
Macchina	PlayStation
Casa Software	UbiSoft

Sono piccoli, veloci e pennuti. Cosa sono?

Le galline?

Se avete dato questa risposta, siete fuori strada, ma neanche di tanto. In effetti, molto paleontologi ritengono ormai che il concetto di "piccolo, veloce e pennuto" fosse applicabile a moltissimi dinosauri. I dinosauri... Pochi animali hanno saputo colpire l'immaginazione degli uomini come queste creature provenienti da età letteralmente inimmaginabili (si fa fatica a concepire un secolo, se non lo si è vissuto, figurarsi sessantacinque milioni di anni!)!. Nonostante siano estinti (se escludiamo gli uccelli, che, secondo la cladistica, sono dinosauri a tutti gli effetti), questi mirabili esempi di adattamento all'ambiente sono tra i "mostri" più polari che esistano. Forse proprio per questo la Dinsey ha deciso di dedicare loro il suo prossimo lungometraggio, una pellicola realizzata quasi interamente in computer grafica, che ci mostra ancora una volta una ricostruzione dell'ambiente del Mesozoico.

Uova

In realtà, non è che la ricostruzione in questione sia poi molto fedele, visto che, nel mondo ideato dalla Disney, si possono trovare iguanodonti, pteranodonti, brachiosauri e lemuri. E l'ambientazione dovrebbe essere quella di sessantacinque milioni di anni fa (per le cronaca: al tempo iguanodonti, brachiosauri e pteranodonti si erano già estinti da un pezzo e i lemuri non erano ancora comparsi). Protagonista della storia di Dinosaurs, e quindi anche del gioco, è un giovane iguanodonte, probabilmente non molto diverso da quelli che popolavano l'Italia meridionale quando era ancora attaccata all'Africa. Viene trovato che è ancora nell'uovo da una femmina di pteranodonte, che se ne prende cura e lo cresce insieme con un lemure (almeno questa è la trama che si può dedurre dal tie in); il piccolo dinosauro deve imparare a farsi strada nella vita seguendo un tipico schema di maturazione del personaggio già visto in molte produzioni Disney (avete presente Tarzan?).

Ma passiamo a descrivere il gioco vero e proprio così come si presenta. Dopo tanti anni di

Consolemania è anche cultura (forse) parte II

Sarà prevedibile, ma anche in Dinosaurs, tra i cattivi principali, ci saranno dei dinosauri noti come "raptor". Ma vi siete mai chiesti cosa sia effettivamente un raptor? In realtà, anche e soprattutto in ambito scientifico, il significato di questa parola dipende in gran parte da chi la usa... In genere, "raptor" è un termine usato per indicare gli uccelli rapaci, ma, dopo Jurassic Park, sembra essere diventato sinonimo di dromeosauride (la famiglia alla quale appartiene Velociraptor). Eppure, i dinosauri più qualificati per questo nomignolo dovrebbero essere i carnosauri, che dovevano avere una tecnica di caccia simile a quella dei rapaci (afferravano la preda con gli artigli e le davano il colpo di grazia con il morso). Il paleontologo Robert Bakker sembra addirittura usare questa parola riferendosi a TUTTI i dinosauri. Poi c'è anche chi, come il sottoscritto (per quanto possa valere la mia opinione), non attribuisce alcun valore scientifico alla parola in questione e non la usa affatto... Conclusione? A scanso di equivoci, evitate di usare la parola "raptor" se state parlando di dinosauri: non esiste un significato assoluto e inconfutabile.

platform tutti più o meno simili a se stessi, forse penserete che anche questo nuovo prodotto si inserisca in questa tipologia. E invece no! Dinosaurs si presenta come una sorta di avventura arcade di cooperazione, nell'ambito della quale, dovrete sfruttare le abilità di più personaggi per raggiungere degli scopi ben precisi. Apparentemente, ogni livello è caratterizzato da alcuni obiettivi che vi verranno proposti mano a mano che risolverete quelli precedenti. Per fare ciò, avrete a vostra disposizione alcuni dei personaggi del film, i primi tra i quali saranno il piccolo iguanodonte, il lemure e lo pteranodonte di cui sopra. Muovendovi su di una mappa vista dall'alto, dovrete controllare di volta in volta uno di questi personaggi, sfruttandone le abilità peculiari per portare a compimento l'impresa. Il primo livello, classicamente, è studiato per farvi prendere confidenza con i comandi e per darvi un'idea di quello che sarà in futuro: le missioni saranno relativamente semplici e potrete compierle semplicemente facendo quello che vi viene detto. Esempio: dovrete usare lo pteranodonte per scacciare un dinosauro che sta cercando di rubare l'uovo dal quale l'iguanodonte nascerà e poi portarlo al sicuro. Poi passerete al lemure per procurare da mangiare al nuovo nato; poi sarà la volta dell'iguanodonte stesso, che dovrà procurare delle attrezzature utili ai suoi compari e così via. Come già notato, ciascuno dei bambocci che controllerete avrà le proprie abilità speciali e i propri campi di influenza. Nella fattispecie, lo pteranodonte può volare (benché io dubiti che un vero pteranodonte avesse effettivamente la manovrabilità che viene mostrata nel filmato iniziale), mentre il lemure, senz'altro il personaggio più versatile, dispone dell'abilità di arrampicarsi sugli alberi e può abbattere i nemici saltando

loro in testa oppure tirando loro dei sassi. L'iguanodonte, da parte sua, è il picchiatore della situazione e, grazie ai suoi colpi di coda, è in grado di stendere qualsiasi avversario. Ciò non toglie che la coda del piccolo possa essere usata anche per altri scopi: frantumare le rocce che poi il lemure tirerà, per esempio.

Si estingueranno?

Dunque, questo Dinosaurs si presenta come un deciso cambio di direzione nell'ambito della produzione dei tie-in disneyani e senz'altro l'idea di base è interessante; sarà da vedere se verrà sfruttata in maniera adeguata, in modo da offrire un gioco di spessore. Per quanto riguarda la qualità tecnica, la grafica mi è sembrata ancora un po' troppo approssimata, con l'eccezione, ovvia, direi, degli ottimi filmati, tratti direttamente dalla pellicola cinematografica. Il sonoro fa il suo dovere con degli effetti qualitativamente ben fatti, anche se alcuni mi hanno lasciato piuttosto spiazzato. Il verso che fa il lemure quando salta, per esempio, mi fa pensare che gli stiano strizzando le gonadi... Penso che ci sia ancora un po' di lavoro da fare prima di uscirsene con la versione definitiva, ma le premesse per un gioco interessante ci sono tutte, quindi non possiamo fare altro che aspettare impazienti....

Sergio "Ray" Porcellini

V-Beach Volleyball

Titolo	V-Beach Volleyball
Macchina	PlayStation
Casa Software	Infogrames

Una volta pallavolo e beach volley erano sport molto popolari tra i videogiocatori... Che la Infogrames stia per aprire un nuovo ciclo?

I fortunati che questa (ormai lontana) estate hanno avuto modo di svagarsela in spiaggia sicuramente avranno avuto modo di assistere a una partita di beach Volley o di provare loro stessi a giocarne una. Un tempo questa disciplina furoreggiava sia nelle località marittime sia nelle sale giochi di tutto il mondo, grazie ad alcune versioni elettroniche molto riuscite (compresa quella dei tizi che sembravano tutti Arnold Schwarzenegger). Com'è come non è però un po' alla volta questa curiosa disciplina è sparita dal mondo dei videogiochi, per riaffiorare solo ora grazie alle sapienti mani della Infogrames.

La croce rossa che vedete nell'altro campo è il punto in cui finirà la vostra battuta. Non la vedete? Ehm, non è che state cercando un'ambulanza?!?

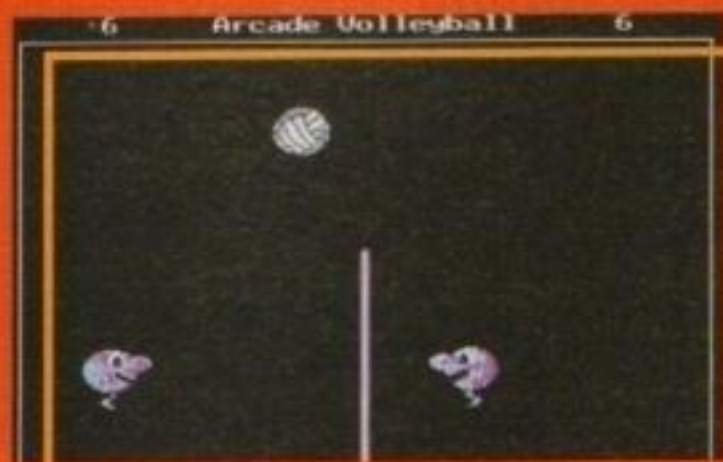
È gol solo quando palla entra... qui, invece, solo quando palla tocca terra. (V.Boskov)

Ricezione

Nei primi mesi di questa seconda (terza, ma visto che non esistono più le mezze stagioni...) trance dell'anno, mi era capitato di dare una veloce occhiata al press kit di questo gioco. Le poche immagini a corredo di un file di testo erano state comunque sufficienti a stimolare la mia curiosità, visto e considerato che sono da tempo immemore un appassionato di questa disciplina. Il primo impatto con questa versione preliminare è stato un po' disorientante, visto che la visuale scelta dai programmatori della Infogrames, alle spalle dei giocatori proprio come nei giochi di tennis, lascia un po' perplessi, dato che non è sempre facilissimo tenere sotto controllo in maniera adeguata l'azione. Fortunatamente però è stata anche implementata la possibilità di scegliere da quale telecamera seguire l'incontro (ce ne sono quattro, ma solo due sono realmente utilizzabili: quella da dietro e quella laterale). Il sistema di controllo è facilmente assimilabile e consente di riprodurre in maniera decisamente fedele tutte le evoluzioni che si possono fare in spiaggia, il tutto utilizzando due tasti per difesa e attacco - nel caso in cui stiate ricevendo potrete scegliere se impostare un attacco di prima o uno normale, mentre nella fase di attacco potrete optare per un pallonetto o una bordata - e uno per il muro. Ci sono azioni offensive di prima intenzione (quelli effettuati sul secondo tocco, dove la schiacciata sostituisce l'alzata) e i più classici terzi tempi, il tutto controllato da un grosso mirino da puntare e "caricare" nel campo di gioco avversario. A differenza di altri titoli usciti in precedenza, qui, come nella realtà, è praticamente impossibile imbastire una "veloce", cosa questa che aumenta - e non di poco - il grado di realismo del titolo (se avessero tolto

La gestione dei replay è semplice e intuitiva, ma non completissima.

La pallavolo come non l'avete mai vista...

Arcade VolleyBall (PC)
Antichissimo titolo che risale alla prima generazione di PC, quelli dove le schede grafiche avevano, quando andava bene, quattro colori. Divertente, almeno per i tempi in cui era stato concepito.

Volleyball (NES)
La Nintendo fu la prima a realizzare una vera e propria trasposizione digitale di questo sport, utilizzando una visuale laterale che, comunque, dava anche il senso di profondità. Sistema di controllo non proprio immediatissimo per quello che rimane, purtroppo, un esperimento isolato.

King of the beach (PC)
Questo titolo prodotto da Electronic Arts permetteva di vestire i panni di Stoklos e socio (due che, al tempo, erano molto in voga nel mondo del beach). Visuale laterale molto simile a quella di Volleyball per NES. Primo e unico titolo che consentiva di "protestare" nel caso una decisione arbitrale non ci fosse andata a genio. Divertentissimo...

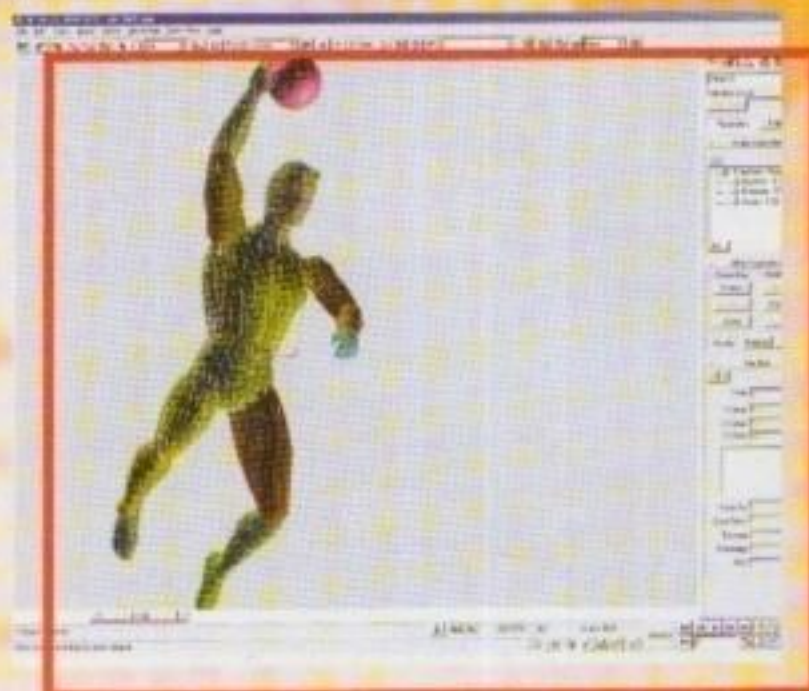
Over The Net (Genias – Amiga)
Titolo prodotto e realizzato in Italia, questo Over The Net potrebbe essere considerato la diretta evoluzione di King Of The Beach. Buona grafica e animazioni convincenti ne fecero un must per tutti gli appassionati di pallavolo su "sabbia".

Spiker (Coin-op)
Giochino carino, anche se penso che siano davvero in pochi a ricordarselo. In pratica un'evoluzione del concetto di Arcade VolleyBall, con l'unica aggiunta della terza dimensione.

Super Volleyball (Coin-op)
Sicuramente la miglior trasposizione digitale del volley indoor. Nel corso degli anni ha subito numerosi lavori di ristrutturazione, che ci hanno permesso di giocare con "Super volleyball 91" (in giapponelandia) e con Power Spikes (negli stati uniti e nel resto del mondo). Ne è uscito anche un seguito, sviluppato dalla stessa V-System, già autrice dei primi episodi, chiamato Power Spikes II che, tra le altre cose, permetteva di cimentarsi in una Hyper League, dove venivano utilizzati cyborg al posto degli esseri umani. Convertito per diverse console casalinghe.

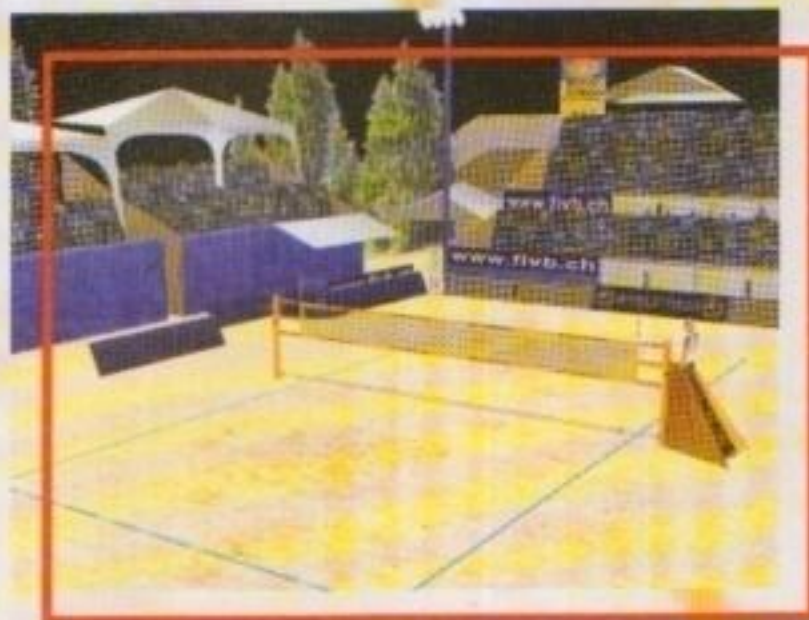
anche la ridicola scia bianca che segue il pallone sarebbe stato meglio, ma si sa, non si può avere tutto dalla vita). Tutto viene regolato dalla pressione sui pulsanti, il che significa che più si tiene premuto e più veloce risulterà il nostro colpo. È solo questione di prenderci la mano... L'azione, che latita (e non poco) nelle prime sessioni di gioco, fa la sua comparsa solamente una volta padroneggiato il sistema di controllo e vi assicuro che, dopo i primi buffi tentativi, sono riuscito a imbastire azioni degne dell'accoppiata Stork-Zorzi dei tempi d'oro.

Schiacciamo la tecnica

Nonostante quella in mio possesso fosse solo una versione preliminare, non si poteva fare a meno di notare l'ottimo lavoro svolto dai francesi di Infogrames, sia per quanto riguarda l'aspetto grafico, sia per ciò che concerne quello sonoro. Le animazioni sono belle e fluide anche se non mi sono sembrate molto varie. Carini anche gli effetti "speciali" come il nuvolone di polvere che si alza dopo una corsa o quando la palla tocca terra. Per il sonoro, invece, l'unica cosa che può essere giudicata sono i commenti del pubblico, coloriti, divertenti e,

Un particolare dell'editor per la creazione dei movimenti dei giocatori.

almeno in teoria, "dinamici". Cosa significa questo dinamici? Semplicemente che gli spettatori reagiranno alle vostre imprese sul campo...

Un punto in più

Il titolo prodotto da Infogrames, che sarebbe già dovuto uscire in Luglio, si avvale della licenza ufficiale della FIVB (Federation of International Volleyball), il che significa che avremo la possibilità di vestire i panni (diciamo i calzoncini) di atleti autentici e non di bambocci inventati per l'occasione, anche se ci verrà data la possibilità di creare il nostro pallavolista dei sogni tramite un comodo editor che consente di ridistribuire i punti a disposizione nelle abilità che preferiamo. Sempre grazie alla licenza di cui parlavamo prima, potremo ripercorrere le tappe che costituiscono il campionato mondiale, scegliendo - solo durante le partite di esibizione - se giocare di giorno oppure di notte. Oltre ai campi "veri", sono stati inclusi anche un paio di luoghi fuori di testa, come il circo, dove dare prova delle nostre abilità di pallavolisti incalliti. Non c'è che dire, rimanete sintonizzati su queste pagine, visto che il gioco che ci aspetta sembra promettere davvero bene...

Questo è uno dei campi degli Stati Uniti... Purtroppo la grafica nelle fasi di gioco non è esattamente eccelsa.

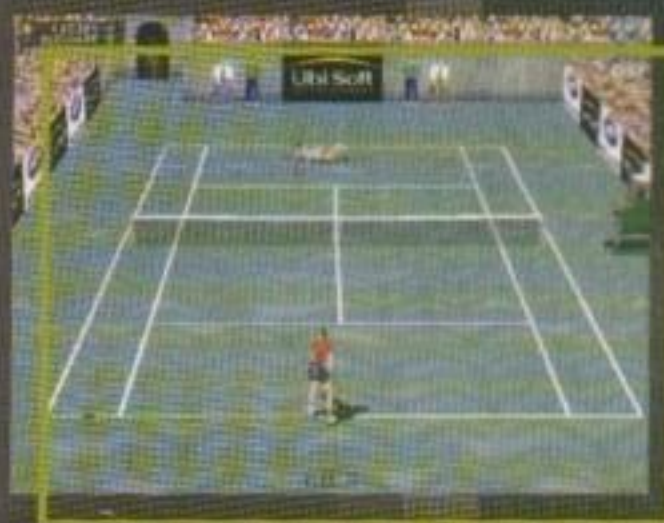
Davide "ToSo" Tosini

http://www.oldgamesitalia.net/

L'angolo di TGM

L'unica rubrica che è sempre e comunque in ritardo...

All Star Tennis

Questo All Star Tennis 2000 fa buchi da tutte le parti, a cominciare da una giocabilità quanto mai scarsa, che trasforma il titolo in qualcosa solo lontanamente assimilabile al tennis. I palleggi a rete, modello ping-pong, nonché gli irrealistici movimenti dei giocatori nel caso in cui la palla sia troppo vicina, sono solo i due esempi più eclatanti, ma in generale sono rarissime le occasioni in cui si ha un'impressione di giocare veramente a questo sport con la racchetta. A ciò, aggiungiamo una realizzazione tecnica alquanto approssimativa, col campo che si permette di scattare durante l'ingresso in campo dei giocatori, i giocatori abbastanza brutti e il pubblico rappresentato da texture orribili. Può bastare?

Cue Club

Con il passare del tempo, mi sto scoprendo sempre più affascinato dalla stecca e i giochi a essa connessi (non accetto battute...), strumento dal quale sono rimasto immune per anni. Cue Club è sicuramente un ottimo titolo sotto quasi tutti i punti di vista e risulta essere molto divertente, quindi la scelta di puntare sulla giocabilità a discapito del realismo è stata senza ombra di dubbio azzeccata. Con questo non voglio dire che il gioco firmato Midas non sia realistico, anzi, ma mancano delle cose, come la possibilità di cambiare inquadratura e un tutorial pratico.
Ma la cosa realmente impressionante di Cue Club è la longevità: non riesco nemmeno a immaginarmi quanto tempo ci voglia per riuscire a vincere tutti i tornei e arrivare in "fondo" alla chat virtuale: ore e ore di divertimento garantito, sempre che vi piacciano pool e snooker. Anno grasso per gli amanti del biliardo!

Superbike 2001

Non sempre è facile stabilire un equilibrio tra i vari aspetti caratteristici di un gioco di guida: giocabilità arcade e realismo della simulazione difficilmente vanno a braccetto, ma alla Milestone hanno confermato di conoscere la formula magica. Sia lo smanettone che il maniaco delle due ruote possono trovare infatti pane per i loro denti, gettandosi nella mischia (con 8 differenti visuali) o esercitandosi a limare centesimi su centesimi; per i puristi c'è tutto ma proprio tutto il regolamento ufficiale della stagione in corso integralmente applicato, oltre, naturalmente, alle livree ufficiali di piloti e moto. Aggiungiamo pure che l'AI è stata migliorata (i piloti sono aggressivi, ma abbastanza cauti da scansarsi se necessario) e che tra gli aiuti grafici, oltre ai soliti validi indicatori di frenata e tenuta, è stata aggiunta una sorta di econometro (che dovrebbe indicare la prestazione complessiva in funzione del tracciato). Condiamo il tutto con una grafica al limite del fotorealismo, e otteniamo un prodotto che non solo è un monumento nelle simulazioni in tuta di pelle, ma si propone anche di essere un must nella collezione di ogni guidatore che si rispetti.

A Sangue Freddo

A distanza di pochi mesi dalla controversa apparizione su Playstation, i Revolution Software tornano alla carica anche sui computer casalinghi e, al contrario di quanto accadeva in passato con i vari Broken Sword e Beneath A Steel Sky, non lo fanno in grande stile. Mettiamola così: vi è piaciuto Blade Runner? E Resident Evil? Se la risposta è affermativa allora potete pensare di prendere in considerazione questa ultima fatica Ubi Soft, visto che A Sangue Freddo si rivela un buon mix dei due titoli appena citati. Tutti gli altri invece ci facciano comunque un pensierino, perché potrebbero rimanerne piacevolmente sorpresi.

Carmageddon Tdr 2000

E questa volta che cosa si inventeranno? Carmageddon, come tutti i fenomeni di (mal) costume annessi è stato tritato per bene da qualsiasi media esistente al mondo. Cosa aggiungere d'altro? Nulla, assolutamente nulla che è poi quello che fa questo TDR2000 rispetto al suo predecessore. Del resto, Marco la pensa come me: "Se non fosse perché l'aspetto è (leggermente) diverso e perché sulla scatola c'è scritto un titolo nuovo, potrei credere quasi di essere tornato indietro nel tempo e di stare a giocare col primo Carmageddon [...] Tutto sommato è un gioco innocuo, sufficientemente divertente ma destinato a cadere rapidamente nel dimenticatoio". Bella te...

Nhl 2001

Come odio le recensioni incrociate, ma quando si tratta di un titolo EA Sports, c'è da aspettarsi di vederlo apparire in duemila versioni differenti nell'arco di un mese: ecco perché su questo numero di ConsoleMania trovate la recensione della versione Playstation e qui un sunto della recensione della versione PC.

Che siate dei super appassionati della National Hockey League o dei neofiti di questo sport, sarete comunque soddisfatti. Pur considerando alcuni difetti "visivi", la longevità del gioco è molto alta e permette di sperimentare diverse modalità, dal semplice Quick Match alla Season completa, potendo anche gestire l'evoluzione dei giocatori della vostra squadra. Le tattiche erano del tutto simili, mentre l'IA dei giocatori avversari sembra migliorata: non tentano più di segnare appena attraversata la linea blu (quella del fuorigioco) della nostra zona di campo ed è inoltre possibile "pressare" psicologicamente gli avversari grazie al Momentum Meter, in funzione delle prestazioni di gioco della propria squadra. Bah...

Aiken's Artifact

Aiken's Artifact è una bellissima sorpresa, anche se non sono riuscito ancora a spiegarmi il perché del cambiamento da Sanity, nome che ritengo sicuramente più evocativo. Aldilà di quelli che possono essere i miei gusti personali, devo ammettere che Aiken's Artifact riesce in un colpo solo a dare un po' d'aria fresca a due generi, ovvero gli arcade e gli adventure. La cura maniacale del particolare, una storia avvincente, un sistema di crescita appassionante e tante altre piccole chicche, rendono Aiken's Artifact un'esperienza di gioco che infonde "una freschezza mentolata" sulla persona. Il lavoro certosino dei Monolith c'è e si vede tutto: ottimo bilanciamento delle magie, sviluppo di sotto-quest intriganti ed eccellente interfaccia, senza dimenticare una modalità multiplayer veramente innovativa (anche se qualche cosa di analogo si era visto con Conquest Online e lo stesso Magic...) che, pur non tralasciando l'aspetto arcade vero e proprio, si accosta sempre più a uno di carte collezionabili.

Andrea "MAOraNza" Della Calce

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TEL.039/2720499

VIA CAVALLOTTI, 98
20052 – MONZA (MI)
EMAIL BITWORLD@LIBERO.IT TEL.039/2720499 TEL/FAX 039/747171

IMPORTAZIONE DIRETTA DA GIAPPONE - USA - HONG KONG - EUROPA
CONSEGNE IN 24/48 ORE IN TUTTA ITALIA.

NINTENDO 64

NINTENDO 64 L.129.000
NINTENDO USA USTIL.120.000
NINTENDO USATI L.89.000
ALL STAR TENNIS L.49.000
BEETLE ADV. RAC. L.59.000
BANJO KAZOOIE L.49.000
BANJO TOOIE TEL
BIO HAZARD ZERO TEL
BOMBERMAN L.49.000
BUST A MOVE 2 L.49.000
CARMAGEDDON L.59.000
CASTLEVANIA 2 TEL
COMMAND & CONQUER TEL
DESTRUCTION DERBY 2 TEL
DOOM L.39.000
DONKEY KONG+ESP.PACK L.99.000
DIDDY KONG RACING L.69.000
EVANGELION TEL
FIGHTER DESTINY L.39.000
FIGHTER DESTINY 2 TEL
DUKE NUKEM ZERO HOURS L59.000
F1 WORLD G.P. 2 L.79.000
F1 WORLD GRAND PRIX 3 TEL
JET FOR GEMINI L.75.000
GAUNTLET LEGEND TEL
MISTICAL NINJA 2 L.99.000
GOLDENEYE 007 L.69.000
KING OF PRO BASEBALL L.39.000
KIRBY TEL
HYBRID HEAVEN L.39.000
INTERN. TRACK & FIELD 2 TEL
INT. S. STAR SOCCER 98 L.49.000
JAPAN OLIMPIC 2000 TEL
J.L. PERFECT STRYKER II TEL
KIRBY'S DREAMLAND TEL
MARIO GOLF L.89.000
MARIO 64 L.59.000
MARIO KART L.79.000
MARIO PARTY L.79.000
MARIO PARTY 2 TEL
MARIO STORY TEL
MARIO TENNIS TEL
MICROMACHINES L.69.000
MYSTICAL NINJA 1 L.49.000
F1 MONACO GP 2 L.69.000
NAMCO MUSEUM TEL
PERFECT DARK TEL
POCKEMON SNAP TEL
POCKEMON STADIUM TEL
QUAKE II L.99.000
RAINBOW SIX L.59.000
RAYMAN 2 L.79.000
READY 2 RUMBLE L.59.000
RESIDENT EVIL 2 TEL
RIDGE RACER TEL
ROADSTER L.49.000
ROGUE SQUADRON L.89.000
S.ROBOT TAISEN TEL
SHADOWGATE L.59.000
SHADOWMAN TEL
STAR WARS RACER L.79.000
S.ROBOT FIGHTING L.119.000
S.SMASH BROTHERS L.99.000
SNOWBOARDING 1080 L.49.000
STAR CRAFT TEL
SUPERCROSS 2000 L.99.000
TOY STORY 2 L.109.000
TONIC TROUBLE L.49.000
TOP GEAR RALLY 2 TEL
TOP GEAR OVERDRIVE L.49.000
TUROK 2 L.49.000
TUROK RAGE WARS L.79.000
TUROK 3 TEL
ZELDA L.69.000
ZELDA II TEL
V RALLY 99 L.59.000
WIN BACK TEL
WWF WRESTLEMANIA 2000 TEL
WONDER PROJECT J-MEMORYL.39.000
WORLD DRIVER CHAMP. L.49.000
X-MEN MUTANT ACADEMY TEL

USATI:
CLAYFIGHTER 63 1/2 L.29.000
FIFA 98 L.39.000
HUDSON SOCCER L.39.000
LAMBORGHINI L.25.000
MULTIRACING CHAMP. L.25.000

ACCESSORI:
ADATTATORE UNIV. 100% L.69.000
ADATTATORE PASSPORT L.39.000
JOY PAD ORIGINALE L.29.900
CAVO ESTENSIONE PAD L.12.000
MEMORY CARD 256K L.13.000
MEMORY CARD 1MG L.18.000
CAVO S-VHS L.29.000
RUMBLE PACK L.19.900
RUMBLE PACK+MEMORY L.29.000
PRESA ANTENNA RF L.25.000
ESPANS.PACK NINTENDO L.69.000
VOLANTE+PEDALIERA DOPPIA VIBRAZIONE E FRENO A MAN L.129.000

NINTENDO 8 BIT (CHIAMA PER I TITOLI)
SUPERFAMICOM (CHIAMA PER I TITOLI)

VIDEO CD GIAPPONESI

DRAGON BALL Z (8CD)L.26.000CADAUNO
DRAGON B GT (20 CD) L.33.900 CADAUNO
EVANGELION (13 CD)L.26.000 CAD.
LA BLUE GIRL (CONFEZ. DA 6 CD) L.99.000
INVASION NIGHT SCHOOL (6 CD) L.26.000 CADAUNO
LAMU (4 CD) L.29.900 CADAUNO
GUNDAM WING (10 CD) L.28.000 CAD.
GUNDAM CHAR'S COUNTER ATT. (VARI CD) L.35.900 CADAUNO
MAZINGA VS GOLDRAKE 1CD L.27.0

SUPERNINTENDO

BATMAN RETURNS L.39.000
CAPITAN COMMANDO L.49.000
CASPER L.39.000
CLAYFIGHTER 2 L.49.000
EARTHWORM JIM 2 L.39.000
MARVEL S.HEROS L.39.000
NBA GIVEN'GO L.29.000
PUZZLE BOBBLE L.29.000
STREET FIGHTEE 2TURBO L.29.000
TETRIS ATTACK L.49.000
SUPERNINTENDO CONSOLE L.49.000

SI EFFETTUANO RIPARAZIONI E MODIFICHE SU TUTTE LE CONSOLE

PLAYSTATION

PLAYST. UNIVERSALE L.249.000

GIOCHI USA/JAP

ARK THE LAD 3 TEL
BEA TMANIA L.29.000
BIO HAZARD 2 VERS. D.SHOCK L.119
BIO HAZARD DIR. CUT D.S. L.109.000
BOMBERMAN WORLD L.39.000
BRAVE SAGA 2 TEL
CAPCOM GENERATION 2 L.129.000
CAPITAN TSUBASA J L.149.000
CHANGE JETTA ROBOT L.139.000
CHRONO CROSS TEL
CHRONO TRIGGER TEL
COSMO WARRIORS OF ZERO TEL
COUNTDOWN VAMPIRES TEL
DENSHA DE GO L.89.000
DENSHA DE GO 2 L.119.000
DENSHA DE GO PROF. L.1 29.000
DENSHA DE GO NAGOYA L.139.000
DETECTIVE CONAN TEL
DEVILMAN TEL
DIE HARD TRILOGY 2 TEL
DINO CRISIS USA L.59.000
DINO CRISIS 2 TEL
DRAGON BALL F.BOUT L.79.000
DRAGON BALL Z LEG. L.79.000
DRAGON BALL Z ULT. BATTLE 22 L.79
DRAGON QUEST 7 TEL
EINHANDER L .69.000
ELDERGATE TEL
FINAL FANTASY ANTHOLOGY L.119
FINAL FANTASY 9 TEL
FISHERMAN BAIT L.49.000
FRONT MISSION 3 L.139.000
FRONT MISSION ALTERNATIVE L.59
EVANGELION L.89.000
GUNDAM PERFECT 1 YEAR L.79.000
GUNDAM 0079 L.79.000
GUNDAM CHAR'S CATTACK L.89.000
GUNDAM BATTLE MASTER 2 L.99.000
GUNDAM GHIREN'S GREED TEL
HOKUTO NO KEN 2 TEL
JADE COCOON L.59.000
GEPPY X L.129.000
KOUDELKA TEL
LEGEND OF MANA L.139.000
LEGEND OF DRAGON L.129.000
LIBERO GRANDE 2 TEL
LUNAR SILVER STAR STORYL .145.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE L.129.000
LUPIN 3 L.89.000
LUPIN 3 PUNCH THE MONKEY GAME
KING OF FIGHTERS KYO L.89.000
KING OF FIGHTERS 96 L.79.000
KING OF FIGHTERS 97 L.99.000
KING OF FIGHTERS 98 TEL
KING OF FIGHTERS 99 TEL
J.L. PERFECT STRYKER 99 L.79.000
MACROSS VFX 1 L.79.000
MACROSS FORTRESS TEL
MACROSS PLUS TEL
MACROSS VFX 2 L.129.000
MARVEL S.HEROS VS STREET F. L.79
METAL GEA R SOLID INT L.129.000
METAL SLUG L.89.000
METAL SLUG X TEL
MOBILE SUITE GUNDAM 1.0 L.79.000
MOBILE SUITE GUNDAM 2.0 L.79.000
PARASSITE EVE USA L.99.000
PARASSITE EVE 2 JAP L.139.000
PATLABOR TEL
POCKET FIGHTER L.49.000
POCKET JIMAN L.59.000
RAIDER V3 TEL
RANMA 1/2 L.139.000
S.ROBOT WAR F L.119.000
S.ROBOT WAR F FINAL TEL
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX L.109
S.ROBOT WAR 5 L.99.000
S.ROBOT WAR AL PHA 25/5
SAGA FRONTIER II L.99.000
SAILOR MOON L.129.000
SHADOW MADNESS L.59.000
SD GUNDAM G ZERO TEL
SD GUNDAM G -GENERATION F TEL
SLAYER ROYAL 2 TEL
SPACESHIP YAMATO TEL
SQUARE 'MILLENIUM COLLECT. TEL
STAR OCEAN 2° STORY USA L.119.000
STREET FIGHTER ZERO 3 L.109.000
STRIDER 1&2 L.109.000
SUPER HERO SAKUSEN TEL
SUIKODEN II L.109.000
TALES OF ETERNIA TEL
TATSUNOKO FIGHT
TIME BOKAN 1 L.89.000
TIME BOKAN 2 L.109.000
TENCHU 2 TEL
TOBAL 2 L.89.000
VALKIRIE PROFILE L.129.000
VANISHING POINT TEL
WINNING ELEVEN 5 TEL
X-MEN MUTANT ACCADEMY TEL
YUMEN NO TSUBASA TEL
YUNA FINAL EDITION L.59.000
VALKIRIA PROFILE TEL

ACCESSORI:
BORSA PORTA CONSOLE L.39.900
CONTROLLER DENSHA DEGO L.89.000
PLAYST. MAGAZINE JAP L.30.000
JOYPAD COMP. L.9.900
MEMORY CARD 15B L.9.900
MEMORY CARD 120B L.27.000
MEMORY CARD 360B L.39.000
MULTITAP L.39.900
PAD DUAL SHOCK L.29.000
DUAL SHOCK INFRAROSSI L.39.0 00
PISTOLA+PEDALIERA L.29.000
POCKET STATION L.59.000
PRESA PAL ANTENNA L .19.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA E JAP L.39.000
CAVO SCART RGB L.15.000
VOLANTE +PEDALIERA CON VIBRA - ZIONE L.89.000
TAPPETO PER DANCING GAME L.49

VIDEO CD CARD L.89.000

CONVERTITIORE ACTION REPLY PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL L.29.900

MODIFICA USA/JAP/EURO L.40.000

PS-ONE L.499.000

PLAYSTATION GIOCHI USATI

AZURE DREAMS L.29.000
ACTUA SOCCER 2 L.29.000
BIO HAZARD 3 L.49.000
BLOODY ROAR L.29.000
CHRUSH BANDICOT 2 L.19.000
CYBER ORG L.29.000
COLIN MCREE RALLY L.25.000
COMMAND & CONQ. RED A. L.29.000
CROC L.19.000
FIFA 98 L.25.000
F1 97 L.19.000
F1 98 L.29.000
F1 2000 L.35.000
GRAN TURISMO L.25.000
GRAN T URISMO 2 L.39.000
JUDGE DREED L.19.000
MEGAMEN X 4 L.19.000
METAL GEAR SOLID L.29.000
MICROMACHINE L.19.000
PITFALL 3D L.29.000
PROJECT X L.19.000
PSYCHIC FORCE II L 25.000
RASCAL L.25.000
R-TYPE DELTA L.29.000
ROCK'N'ROLL RACING 2 L.29.000
SINDACATE WARS L.29.000
STREET FIGHTER ALPHA 3 L.29.000
TEKKEN 2 L.19.000
TOCA TOURING CAR L.19.000
TOMMY MAKKINEN RALLY L.29.000
WWF SMACK DOWN L.29.000
CHIAMA PER LA LISTA GIORNALIER

PLAYSTATION 2

PLAYSTATION 2 CONSOLE TEL
ALL STAR PRO WRESTLING TEL
ARMORED CORE 2 TEL
CROSSFIRE TEL
DEAD OR ALIVE 2 TEL
DINASTY WARRIOR 2 TEL
DRIVING EMOTION L.179.000
ETERNAL RING L.179.000
EVERGRACE L.179.000
FIFA 2000 TEL
GRADIUS 3&4 L.159.000
GUNGRIFFON BLAZE TEL
MOTO GP NAMCO TEL
OLIMPIC 2000 TEL
RING OF RED TEL
STREET FIGHTER EX PLUS 3 L.159.000
SKY SURFER L.159.000
TEKKEN TAG L.179.000
X-FIRE TEL
JIKKYOU WORLD SOCCER 2000 TEL
WILD WILD RACING TEL
GRAN TURISMO 200 0 TEL
SILENT SCOPE TEL
SILPHEED TEL
SURFROID TEL
0 STORY L.199.000
MEMORY CARD 8MG TEL
JOYPAD DUAL SHOCK2 TEL
SUPPORTO VERTICALE TEL

TELEFONA PER I PREZZI ATTUALI.
ACCESSORI SUPPORTI MEMORY CARD, DUAL SCOCK,
MODIFICA PER DVD PAL TEL.

GAMEBOY

POCKEMON ROSSO L.79.000
POCKEMON BLUE L.79.000
POCKEMON GIALLO L.79.000
POCKEMON GOLD L.89.000
POCKEMON SILVER TEL
BEACH VOLLEY L.35.000
TENNIS L.15.000
ISSS 99 L.49.000
V-RALLY L.49.000

DVD GIAPPONESI SU RICHIESTA DIPONIBILE QUALSIASI TITOLO.

MEGADRIVE

JOYPAD SEGA L.14.000
BATMAN RETURNS L.19.000
IL LIBRO DELLA GIUNG LA L.19.000
CYBERBALL L.19.000
HARD DRIVING L.19.000
JURASSI C PARC L.19.000
WORLD CUP ITALIA 90 L.15.000
MORTAL KOMBAT L.19.0 00
RISE OF THE ROBOTS L.19.000
STEEL OF EMPIRE L.19.000
TIN TIN IN TIBET L.19.000
SEGA NOMAD TEL

GAME GEAR

ADDAM'S FAMILY L.25.000
BAKU BAKU L.29.000
FORMULA 1 DOMARK L.29.000
COCA COLA KID L.25.000
TERMINATOR 2 ARCADE G. L.25.000
NBA JAM L.25.000
MORTAL KOMBAT L.25.000
NHL ALL STAR HOCKEY L.29.000
SAILOR MOON L.29.000
SHINOBI L.29.000
SHINOBI 2 L.29.000
SONIC 2 L.25.000
PUYO PUYO 2 L.29.000
RAYEARTH L.29.000
RAYEARTH 2 L.29.000
ROBOCOP 3 L.25.000
LION KING L.25.000
WWF WRETLEMAN IA L.25.000
CAVO LINK L.25.000
GAMEGEAR L.95.000

CD MUSICALI DEI CARTONI GIAPPON.

DRAGON BALL Z L.27.000
SAILOR MOON L.27.000
RANMA 1/2 L.27.000
GUNDAM L.27.000
MACROSS L.27.000
CITY HUNTER L.27.000
FINAL FANTASY 7 L.27.000
FINAL FANTASY 8 CONF. 4CDL.85.000
CAVALIERI DELLO ZODIACOL.27.000
HOKUTO NO KEN L.27.000
PARASSITE EVE L.27.000
DRACULA X L.27.000

DREAMCAST

DREAMCAST+MODEMJAP L.459.000
DREAMCAST PAL L.389.000
DREAMCAST UNIVERSALE PAL LIT.449.000
DREAMCAST PAL+GIOCO L.410.000

GIOCHI USA/JAP DISPONIBILI ANCHE I GIOCHI PAL

ARMADA II TEL
AIR FORCE DELTA L.49.000
AERO DANCING F TEL
ARCATERA TEL
BANGAIO L.129.000
BERSERK TEL
BIO HAZARD 2+DEMO C.V. L.109.000
BIO HAZARD C. VERONICA 3FEBBR.
BUNGAION TEL
CAPCOM VS SNK TEL
CARRIER TEL
CLIMAX LANDERS L.6 9.000
CRAZY TAXY L.129.000
D2 L.129.000
DEAD OR ALIVE 2 TEL
DEEP FIGHTER TEL
DINO CRISIS TEL
DYNAMITE DEKA II L.89.000
DRACOUNOS L.119.000
ECCO TH DOLPHIN TEL
ELDORADO GATE TEL
ETERNAL ARCADIA TEL
EVOLUTION TEL
EVOLUTION 2 USA L.129.000
EXPENDABLE L.29.000
ETERNAL ARCADIA TEL
F355 AGOSTO
F1 WORLD GRAND PRIX JAP L.29.000
F1 WORLD GRAN PRIX 2 TEL
FIGHTER OF ZERO TEL
FIGHTING FORCE 2 L.49.000
FUR FIGHTERS TEL
GAUNTLET LEGEND'S TEL
GET BASS+CANNA JAP L.169.000
GIANT GRAM 2000 TEL
GUNDAM SIDE STORY L.75.000
GUNDAM GHIREN'S GREED TEL
GUN BIRD 2 CAPCOM TEL
HIDDEN & DANGEROUS TEL
HOUSE OF DEAD II L.89.000
KIKAIO L.129.000
INNOCENT TENOR S TEL
JO JO'S ADVENTURE 2 TEL
LEGACY OF KANE TEL
LET'S PLAY GOLF L.109.000
KING OF FIGHTERS 99 L.99.000
KING OF FIGHTERS 99 EVOL. TEL
MAKEN X TEL
MARVEL VS CAPCOM L.49.000
MARVEL VS CAPCOM 2 TEL
MDK2 TEL
MONACO GP L.29.000
NAPPLE TALE TEL
NBA 2000 2K TEL
NFL BLITZ 2000 L.49.000
NFL 2000 2K TEL
NHL 2K TEL
NIGHTMARE CREATURES 2 TEL
OMIKRON THE NOMADSOULL.109.000
PANZER FRONT L.149.000
POWER SMASH TENNIS TEL
POWER STONE JAP L.49.000
POWER STONE 2 TEL
RAINBOW SIX TEL
RAY BLADE TEL
RAYMAN 2 TEL
READY 2 RUMBLE TEL
RENT A HERO N.1 TEL
SAKURA WARS TEL
SEGA RALLY 2 JAP L.99.000 PAL L.49
SHADOWMAN TEL
SEGA GT L.129.000
SENGOKU TURB L.79.000
SHUTOKO BATTLE L.79.000
SHUTOKO BATTLE 2 TEL
SIDNEY 2000 TEL
SILENT SCOPE TEL
SONIC ADVENTURE L.59.000
SONIC INTERNATIONAL TEL
SOUL CALIBUR TEL
SPAWN TEL
STREET FIGHTER ZERO 3 L.79.000
STREET FIGHTER 3 W.IMPACT L.149
STREET FIGHTER 3 3RD STRYKE
SUNRISE HERO STORY L.129.000
SUPER RUNABOUT TEL
METROPOLIS TEL
TOY STORY 2 TEL
TOMB RAIDER TEL
TONY HAWK'S PRO SKATER TEL
TOP OF THE RACING TEL
TREASURE STRYKE L.119.000
VAMPIRE HUNTER 4 TEL
VIRTUA ATHLETE 2K TEL
VIRTUA FIGHTER 3 L .69.000
VIRTUA STRYKER 2000 JAP L.129.000
VIRTUA COP 2 L.79.000
VIRTUAL ON 2 TEL
ZOMBIE REVENGE JAP L.129.000
UNDERCOVER L.39.000
VANISHING POINT TEL
WACKY RACES L109.000
WILD METAL COUNTRY 69.000

ACCESSORI
ACTION REPLY 3 FUNZIONI(ADATTATORE UNIVERSALE, CHEAT CODE E MEMORY CARD)GAME SHARK TEL
ARCADE STICK L.99.000
VOLANTE MADCATZ TEL
ADATTATORE PRESA PAD PER RENDERE COMPATIBILI GLI ACCESSORI PLAYSTATION SUDREAMCST L.69.000
CAVO S-VHS L.35.000
CAVO RGB L.25.000
CAVO PROLUNGA PAD L.18.000
JOYPAD SEGA L.59.000
JOYPAD MADCATZ L.59.000
JOYPAD CON VIBRAZIONE L.79.000
JOYPAD 6 TASTI PROGRAMMABILI L.39.000
MODEM L.79.000
PISTOLA L.69.000
PROLUNGA PAD L.17.000
PURU PURU PACK L.49.000
RUMBLE PACK COMP. L.39.000
TASTIERA L.69.000
VGA BOX L.49.900
VISUAL MEMORY SEGA L.59.000
MEMORY CARD 200K L.39.000
MEMORY CARD 800K L.64.000
MEMORY CARD MP3 TEL
VISUAL MEMORY COMPAT. L.49.000
HIP DI MODIFICA TEL
KONFIGURAZIONE INTERNETL.50.000
RIVISTA DREAMCAST JAP L.39.000
RIVISTA JAP-CD L.49.000
BLIMCAST EMULATORE PER GIOCHI PSX SU DREAMCAST TEL

DREAMCAST

BUGGY HEAT L.49.000
HALF LIFE TEL
JAPAN OLIM PIC 2000 TEL
METROPOLIS TEL
NIGHTMARE CREATURES 2 TEL
PEN PEN L.29.000
RING AGE TEL
SEGA MARINE FISHING TEL
STAR WARS EPISODE 1 RACER TEL
TONY HAWK'S PRO SKATER TEL
TOMB RAIDER LAST REV. LIT.89.000
ULTIMATE FIGHTING CHAMPION L
L18 WHEELER TEL

SATURN

SATURN USATI L.89.000
SATURN JAP L.239.000
DEAD OR ALIVE LIMITED L.89.000
DRAGON BALL Z LEG. L.89.000
DUNGEON & DRAGON'S COLL. L.139
FINAL FIGHT REVENGE TEL
GOLDEN AXE THE DUEL L.29.000
KING OF FIGHTERS COLL. L.149.000
MARVEL VS STREET FIGHTERL.89.000
POCKET FI GHTER L.69.000
REAL BOUT COLL. L.109.000
STREET FIGHTER COLL. L.89.000
STREET FIGHTER ZERO 3 TEL
VAMPIRE SAVIOR L.89.000
VIRTUA FIGHTER KIDS L.19.000
VIRTUA FIGHTER 2 L.29.000
VIRTUA FIGHTER REMIX L.15.000
X-MEN VS STREET FIGHTER TEL
ALIEN TRILOGY L.39.000
CAPCOM GEN.1 L.69.900
CRUSADER NO REMORSE L.19.0 00
GUNDAM SIDE STORY 1 L.39.000
HOUSE OF DEAD L.79.000
LAYER SECTION II L.79.000
METAL SLUG TEL
PANZER DRAGON 1 L.59.000
PANZER DRAGON 1 1 L.69.000
HEXEN L.19.000
RADIANT SILVERGUN TEL
SOVIET STRYKE L.29.000
THUNDER FORCE V L.79.000
VIRTUA COP 2 L.39.900
VIRTUA COP 2+PISTOLA L.75.000
VIRTUA COP 1 L.35.000
BAKU BAK U L.59.000
CAPCOM GEN.2 (GHOST'NGHOLS+GHOST'GOBLINS+ SUPER GHOST'NGHOLS) L.69.900
DRACULA X TEL
NIGHT'S L.39.900
SHINOBI EX L.39.000
DAYTONA L.29.000
FIFA 96 L. 9.000
MANX TT L.29.000
OUTRUN L.89.000
POWER DRIFT L.79.000
ROAD RUSH L.39.000
SEGA RALLY L.39.900
SEGA TOURING CAR L.49.000
SONIC R L.49.000
WINTER HEAT L.79.000
WORLD WIDE SOCCER 97 L.15.000
BURNING RAN GERS L.79.900
DEEP FEAR L.79.900
BIO HAZARD L.79.000
DRAGON FORCE L.69.000
EVANGELION II° IMPRESSION L.69.000
EVANGELION GIRL OF STEEL L.59.000
GRANDIA L.99.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE L.139.000
LUPIN III L.109.000
PANZER DRAGON 3 4CD L.59.000
SHINING FORCE III L.119.000
SHINING FO RCE 3/2 L.119.000
SHINING FORCE 3/3 L.119.000
SHINING THE HOLYARC L.79.000
SHIN ING WISDOW L.39.900
S.ROBOT WAR TAISEN L.139.000
S.ROBOT WAR FINAL L.139.000

SU RICHIESTA SONO DISPONIBILI TUTTI I TITOLI GIAPPONESI

ACCESSORI:
JOYPAD SEGA L.29.000
JOYPAD ANALOGICO L.59.000
ADATTATORE USA/JA P/EUR L.38.000
ADATTATORE+RAM 4MG L.59.000
RAM 4MEGA CAPCOM L.39.000
PISTOLA CON PEDALIERA L. 39.000
CAVO S-VHS L.29.000
CAVO RGB L.25.000
VIDEO CD CA RD L.129.000
MODIFICA UNIVERSALE RENDE IL SATURN EURO VELOCE COME IL GIAPPONESE A TUTTO SCHERMO L.70.000

RIVISTE GIAPPONESI

DREAMCAST MAGAZINE L.39.000
DREAMCAST FAN L.39.000
FAMI TSU WEEKLY L.29.000
NEO GEO FREAK L.45.000
DVD GPARA (RIVISTA SU DVD SUL MONDO DEI VIDEOGIOCHI IN GIAPPONE) MENSILE L.69.000
THE 64 DREAMS L.39.000
DANGEKY NINTENDO 64 L.39.000
HOBBY JAPAN(MODELLISMO GIAPPONESE 400 PAGINE MENSILE)L.49.000

MODELLINI ROBOT

MS-05 OLD TYPE ZAKU L.45.000
MS-05 REAL TYPE ZAKU L.49.000
MSZ-010 ZZ GUNDAM L.79.000
MSZ-006 ZETA GUNDAM L.69.000
RX-78 REAL TYPE L.49.000
RX-78-2GUNDAM PEREGRAD LL.99.000
RX-93 V GUNDAM F.FANNEL L.99.000
RX-178 GUNDAM L.99.000
RX-78-2 TRASPARENTE L. 99.000
G-GUNDAM MOBILE FIGHTERL.69.000

PC ENGINE

PC ENGINE DUO JAP L.479.000
CORE GRAF X L.179.000
SUPER GRAFX L.380.000
JOYPAD 6 TASTI L.39.000

GIOCHI SU CD:
ADVANCED V.G. L.69.000
CONAN L.69.000
FORMULA 1 PROJECT F L.69.000
F1 CIRCUS SPECIAL L.59.000
FINAL ZONE 2 L.59.000
CONAN L.75.000
COTTON FANTASTIC N.D. L.119.000
GODZILLA L.99.000
GATE THUNDER L.79.000
CREST OF WOLF L.59.000
VARIS III L.69.000
VARIS IV L.69.000
AVENGER L.59.000
IQ PANIC L.59.000
L DIS L.69.000
LAMU L.75.000
TERRAFORMING L.69.000
RANMA 1/2 L.95.000
MONSTER LAIN L.69.000
BOMBERMAN L.79.000

GIOCHI SU CARTUCCIA DA LIT.49.000 A LIT.89.00 0:
KICK BALL/GAMBARE GOLF BOYS/ GAIFURUMU/GAIA NO DRAGON/ OPERATION WOLF/ORDINE/F1 PILOT/ F1 CIRCUS 92/F1 CIRCUS/ENERGY/ ALIEN CRAS H/VOLFIEV/ 1943 KAI/ADVENTURE ISLAND/AFTER BURNER 2/ARMED F/R -TYPE 2/R -TYPE 1/GOMOLA SPEED/TIGER/CYBER CORE/PSYCHO CLOSER/THE KUN FU/SIDE ARMS/CYBERGKNIGHT NECROMANTER/WAR OF THE DEAD SINDIBAD/DORAEMON/TOYS SHOP TOYS/TV SPORT ICE SKATE/TWIN BECK/CAHAMPION W RESTKER/ DARIUS PLUS/NECUROS/TITAN/ SPIRAL WAVE/S.VOLLEYBALL/JINMU DENSHU/NEUTOPIA 1 E 2/VIOLENT SOLDIER/HANII INZA SKY/BLODIA/ ALICE/FORM. SOCCER/DIGITAL CHAMP/FIGHTING RUN/FINAL LAP TWIN/FINAL BLASTER/

SE TI INTERESSANO ALTRI TITOLI, TELEFONA E POSSIAMO TROVARLI

NEO GEO CD

NEO GEO CD L.479.000
ART OF FIGHTING 1 L.79.000
BIG TOURNAMENT GOLF L.119.000
BURNING FIGHT L.109.000
GOUKAISER L.109.000
FATAL FURY 1 L.79.000
FATAL FURY II L.79.000
FLYING POWER DISC L.99.000
ART OF FIGHTING 3 L.79.000
FOOTBAL FRENZY L.29.000
KING OF FIGHTERS 96 L.89.900
KING OF FIGHTERS 97 L.89.000
KING OF FIGHTERS 98 L.109.000
KING OF FIGHTERS 99 L.149.000
LAST BLADE TEL
LAST BLADE 2 TEL
METAL SLUG 2 L.149.000
MUTATION NATION L.89.000
OVER TOP L.119.000
RALLY CHASE L.39.000
REAL BOUT 1 L.89.000
REAL BOUT 2 L.139.000
SAMURAI SHOWDOWN 3 L.89.000
SAMURAI SHOWDOWN 4 L.129.000
SMURAI SPIRIT RPG L.89.000
RIVISTA NEO GEO FREAK L.39.900
JOYSTICK ARCADE L.115.000
CHIAMA PER ALTRI TI TOLI

NEOGEO CARTUCCE

NEOGEO A CARTUCCE L.975.0
3 COUT BOUT L.109.000
BREAKERS L.750.000
FATAL FURY 3 L.329.000
REAL BOUT 2 L.499.000
KING OF FIGHTERS 95 L.239.000
KING OF FIGHTERS 96 L.299.000
KING OF FIGHTERS 97 L.329.000
METAL SLUG 2 L.650.000
METAL SLUG X L.750.000
METAL SLUG 3 L.890.000
MUTATION NATION L.179.000
NEO GEO CUP L.549.000
ROBO ARMY L.279.000

PORTACHIAVI

DRAGON BALL Z 10 PEZZI L.29.000
RANMA 1/2 + LAMU 8PEZZI L.27.000
TEKKEN 3 10 PEZZI L.29.000
FINAL FANTASY 7 7 PEZZI L.27.000
MAZINGA E ROBOTS WAR 10 PEZZI
EVANGELION 10 PEZZI L. 27.000

NEO GEO POCKET

NEO GEO POCKET COL. L.169.000
BASS FISHING TEL
COOL BOARDERS TEL
COOL COOL JAM TEL
DELTA WARP TEL
DIVE ALLERT TEL
DINAMITE SLUGGER TEL
FATAL FURY FIRST CONT. L.79.000
LAST BLADE TEL
KING OF FIGHTERS R -2 L.79.000
METAL SLUG FIRSTMISSION L.79.000
METAL SLUG 2° MISSION L.99.000
NEO CUP SOCCER 98 L.69.900
NEO TURF MASTER L.89.000
PACMAN L.69.900
PUZZLE BOBBLE MINI L.69.900
SAMURAI SHOWDOWN 2 L.89.000
SONIC L.89.000
SNK VS CAPCOM L.99.000

WONDERSWAM

WONDERSWAM L.129.000

MODELLI ROBOT METALLO:

GOLDRAKE L.479.000
MAZINGA Z L.259.000
COMBATTLER V L.399.000
BASE SPAZIALE MAZINGA Z L.199.000

http://www.oldgamesitalia.net/

Facce ride

Il numero cento, yupppiiii!!! E' un numero importante questo ragazzi, vuol dire che sono cento mesi che ConsoleMania è in vita, che equivalgono in anni a... a... un bel po'.
Questa rubrica non nacque con il numero uno, ma credo che siano circa cinque anni che vive e sopravvive, da allora sono state pubblicate approssimativamente 160 foto di voi lettori, alcune della quali rimarranno per sempre nella storia di questa rivista (e altre decisamente no NdMA).
Che altro aggiungere, se non che la rubrica continuerà a mostrare la pazzia dei lettori e che io continuerò a documentarla... continuate così.

Raffo

Stanlio E Olio

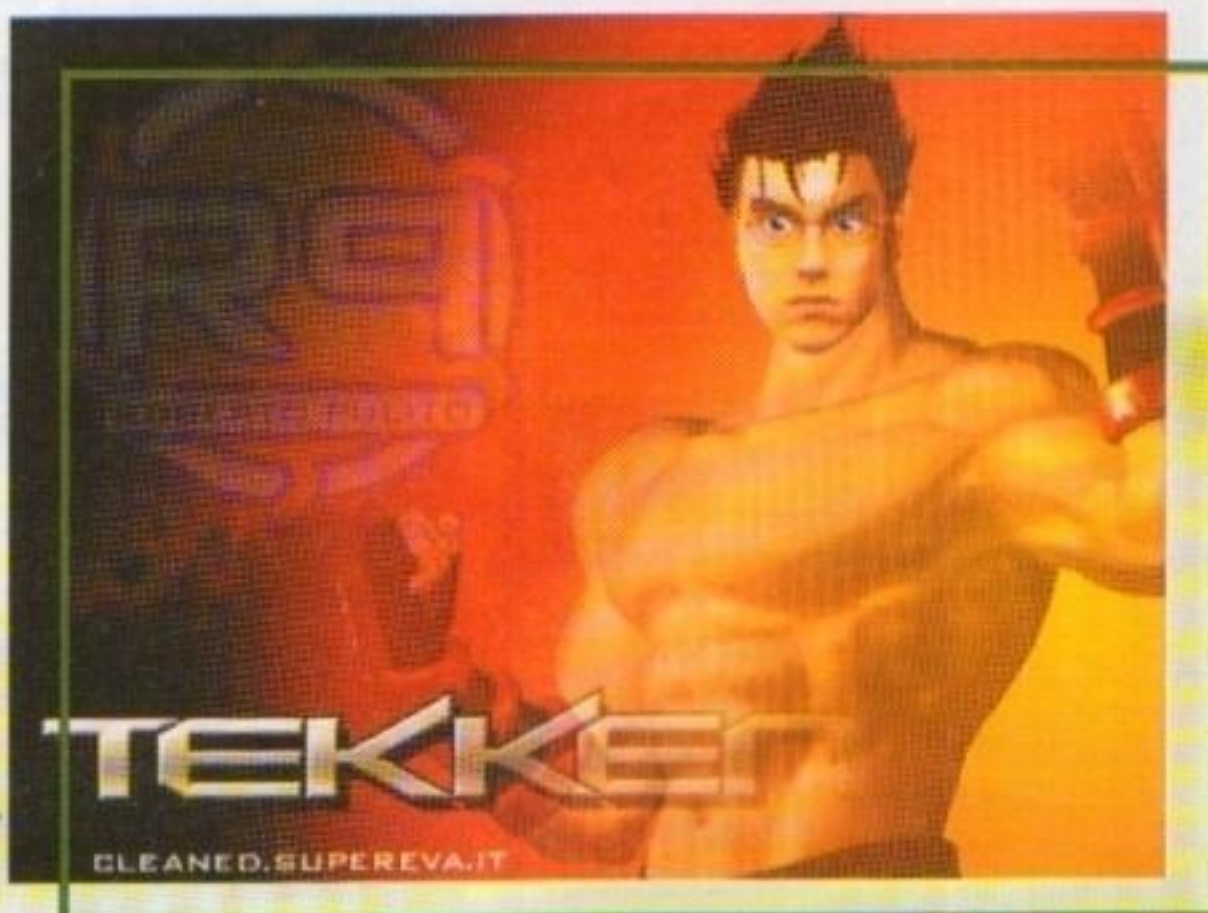
Che il Toso da un po' di tempo avesse messo su qualche chilo di troppo lo vedevamo tutti, ma questa immagine spedita da Riccardo mette in evidenza le sue splendide forme; il confronto, poi, appare ancora più evidente a fianco a Pierluigi (che in novembre diventerà maggiorenne... auguri!), che a occhio e croce peserà una ventina di chili.

Povero Tosino, tutti lo scherzano solo perché è buono come un panino alla Nutella, ma in fondo gli vogliamo bene (anche adesso che è un po' zoppo... si è rotto giocando a pallavolo) e lo consideriamo, al di là di tutto, il miglior amico dell'uomo.

Aaaacuccen!!!

Davvero affascinante questo nuovo picchiaduro. Oddio, a ben guardare i personaggi sono solo due (Fabio a sinistra e Giorgio a destra) e anche lo scenario è sempre lo stesso (Pizzo Calabro), ma per il resto direi che ci siamo: la grafica è molto carina, il sonoro anche (credo) e la spettacolarità delle mosse speciali mi sembra indiscutibile.
Chi dei due sfidanti avrà la meglio a questo epico scontro? Non si sa, e forse non ce ne frega niente.

Faccia pure

Roberto Pulito credo sia un nome già comparso su questa rubrica (la mia arteriosclerosi non m'aiuta), ma non mi ricordo assolutamente niente dei suoi lavori. Le sue capacità di foto ritocco,

comunque, mi sembrano notevoli e questa immagine che vede Jin con la faccia di un babbeo ne è la dimostrazione.
Chiaramente scherzo caro Roby, non hai assolutamente la faccia da babbeo, anzi, possiedi un gran fisico e dei capelli alla penultima moda. A parte le idiozie, complimenti!

Raffo

Le foto vanno spedite a: XENIA EDIZIONI • CONSOLEMANIA • FACCE RIDE • Via Carducci, 31 • 20123 Milano
OPPURE ALL'INDIRIZZO DI POSTA ELETTRONICA: raffo@xenia.it

http://www.oldgamesitalia.net/

Seconda Mania

Per vedere i vostri annunci pubblicati in questa rubrica, tutta quello che dovete fare è scrivere il vostro annuncio in modo chiaro, conciso e comprensibile, rileggerlo attentamente per verificare che sia stato scritto in modo chiaro, conciso e comprensibile, quindi spedire il tutto a: Xenia Edizioni - Console Mania - Seconda Mania - Casella Postale 853 - 20101 Milano. In alternativa è possibile inviare una e-mail all'indirizzo konrad@xenia.it, specificando nel topic le parole "seconda mania". Alla prossima.

Cerco disperatamente il gioco giapponese per Super Famicom J. League Excite Stage 95 o 96 della Epoch, anche versione americana. Sono disposto a pagarlo profumatamente. Telefonare, ore serali, allo 0339/1834720 o scrivere una e-mail all'indirizzo alex@italynk.it.

Vendo per PlayStation i seguenti giochi: G-Police, Rascal e ISS Pro '98 (JAP) tutti a L. 20.000; vendo anche per Dreamcast: NBA 2K e Power Stone, entrambi a L.40.000. Inoltre vendo una cartuccia Power Replay per PSX a L. 45.000. Telefonare allo 041/5266101 e chiedere di Riccardo.

Vendo per PlayStation i seguenti titoli, tutti muniti di scatola e manuali e a L. 35000 ognuno: Gex 3: Deep Cover Jecko, V-Rally 2, Hi-Octane, R/C Stunt Copter. Sempre per PlayStation cerco: Um Jammer Lammy, Xenogears (USA), Pac Man World, Medievil 2, Rayman. Accetto scambi. Per Saturn cerco Clockwork Knight (1 o 2). Telefonare al numero 0349/6098608 oppure scrivere una e-mail a mitjagi@tin.it.

Vendo Nintendo 64 versione PAL, 3 joypad e rumble pack a L.180.000 trattabili (come e nuovo e imballi originali). Inoltre vendo i seguenti giochi, sempre per Nintendo 64 versione PAL: Super Mario 64 a L. 40.000, Super Mario Kart a L. 45.000, Lylat Wars a L. 50.000, Zelda a L. 55.000. Vendo anche i seguenti giochi per SonyPlaystation in versione PAL: The Need for Speed a L. 20.000, Alien Trilogy e Street Figher Alpha a L. 25.000 l'uno, Destruction Derby 2 e Resident Evil a L. 30.000 l'uno, Final Fantasy VII a L. 35.000. Telefonare, ore pasti, allo 0823/876168 e chiedere di Saverio.

Vendo giochi originali giapponesi per PC Engine, Saturn, Neo Geo e Neo Geo CD. Scrivere per lista a megatone@tin.it.

Vendo console Sony PlayStation in versione PAL già modificata, 2 joypad, 1 memory card e una Action Replay a L. 300.000. Tutto il materiale è in perfette condizioni. Per informazioni telefonare, ore serali, allo 02/95781950 e chiedere di Luca.

Vendo o scambio Ridge Racer V per PlayStation 2 a L. 130.000. Vendo anche Nintendo Game Boy, 4 giochi e lente di ingrandimento a L. 100.000. Telefonare allo 0328/4771124.

Vendo console PlayStation versione PAL, 2 joypad dual shock, memory card Sony da 15 blocchi, 5 titoli versione PAL (Tekken 3, Metal Gear Solid, Star Ocean 2nd Story, Resident Evil 3: Nemesis, ISS Pro Evolution), il tutto a L. 250.000. Per informazioni telefonare allo 081/8623091 e chiedere di Marco. Annuncio valido solo per la Campania. Astenersi perditempo.

Vendo per Saturn i seguenti titoli: Desire, Drift King '97, Duke Nukem, Guardian Heroes, Gun Griffon, Quake, Rayman, Street Fighter Alpha 2, Virtua Fighter 2, Cotton 2, Puyo Puyo Sun, Virtual-on. Inoltre acquisto giochi per Saturn, Neo Geo CD e Mega Drive. Telefonare allo 0574/541434 e chiedere di Simone.

Cerco disperatamente per PlayStation Xenogear e Final Fantasy Antology. I titoli devono essere completi di confezione e manuale e devono essere in versione americana o PAL. Per informazioni telefonare allo 0541/614713 o allo 0541/601652 e chiedere di Alessandro.

Vendo, per Sega Dreamcast, i titoli Sonic Adventure e Formula 1 World Gran Prix, entrambi in versione PAL, a L. 59.000 cadauno. Tutto il materiale è in ottime. Annuncio sempre valido in tutta Italia. Telefonare allo 06/9284129 o allo 0339/6871507, ore pasti, e chiedere di Marco o Fabrizio.

Il Simpatico Leprotto

Cheat Mania

Immancabile, come tutti i mesi, ecco a voi la rubrica dei trucchi! Se volete collaborare potete inviare i vostri trucchi all'indirizzo: Xenia Edizioni - Console Mania - Cheat Mania - Casella Postale 853 - 20101 Milano. In alternativa potete inviare una e-mail all'indirizzo konrad@xenia.it, scrivendo nel topic "cheat mania". Ciao.

PlayStation BUSTER

ATV: Quad Power Racing
Codici gameshark per sbloccare tutti i percorsi: 50000601 0000, 3004E255 0004.

Digimon World
Codici gameshark di vario genere:
Tutti i Digimon: 301BE00D 00FF, 801BE00E FFFF, 801BE010 FFFF, 801BE012 FFFF, 301BE014 00FF.
Tutte le medaglie: 801BDFFA FFFF, 801BDFFC FFFF.
Vite infinite: 80155824 0003.
Solo i migliori oggetti con voi: 8013D474 1051, 8013D476 2062, 8013D478 3023, 8013D47A 4034, 8013D47B 5035.
Nessun virus: 8013847E 0000.
Bilancio perfetto tra felicità e disciplina: 8013848A 0065, 80138488 0030.
La pressione di cerchio fa terminare il combattimento: d0135450 FFDF, 80134EB4 0003.
Velocità infinita: 801557E4 03E7.
Difesa infinita: 801557E2 03E7.
Offesa infinita: 801557E0 03E7.
MP Infinito: 801557F2 270F, 801557F6 270F.
HP Infinito: 801557F0 270F, 801557F4 270F.

NFL Gameday 2001
I codici che seguono vanno inseriti nella schermata delle uova di Pasqua (Easter Eggs!), che si raggiunge selezionando le voci "options" dal menu principale e quindi "easter egg".
Giocatori tutti con le stesse abilità: ALL EVEN.
Accelerazione super per i giocatori: ROCKET MAN.
I ricevitori ricevono meglio la palla: STICKEM.
Migliore difesa: LINE BUSTER.
Giocatori con maggiore resistenza: ENDURANCE.
Giocatori con i nomi dei presidenti degli Stati Uniti: OVAL OFFICE.
Giocatori con i nomi di giocatori di basket: BASKETBALL.
Giocatori con i nomi dei programmatori: RED ZONE.
Giocatori più veloci: BOOSTER.
Giocatori più piccoli e più veloci: POP WARNER.
Giocatori giganti: GIANTS.
Cheerleaders a manetta alla fine del gioco: FASHION SHOW.
Moviola: STROBE LIGHT.
Modalità expert per la CPU: SMARTER CPU.
Gioca in un campo nascosto: GD FIELD.
Squadre europee: EURO LEAGUE.
Squadra imbattibile: UNBEATABLE.

Codici gameshark di vario genere:
La squadra ospite segna 100: 80101068 0064.
La squadra ospite segna 0: 80101068 0000.
Time out infiniti per la squadra ospite: 80101084 0063.
Nessun time out per la squadra ospite: 80101084 0000.
Nessun time out per la squadra di casa: 80101082 0000.
Time out infiniti per la squadra di casa: 80101082 0063.
La squadra di casa segna 100: 80101064 0064.
La squadra di casa segna 0: 80101064 0000.

NHL Faceoff 2001
Codici gameshark:
Incomincia la partita al terzo quarto: D00E36C8 0000, 800E36C8 0002.
Incomincia la partita nel tempo supplementare: d00E36C8 0000, 800E36C8 0003.

Parasite Eve II
Codici gameshark:
Munizioni infinite per R1 e R2: D0071518 0008, 30072809 00FF, D0071518 0002, 3007280B 00FF, D0071518 0088, 30072809 00FF, D0071518 0082, 3007280B 00FF.
La pressione di quadrato ripristina i valori di HP, MP e salute: D0071518 0080, 80073BA2 03E7, D0071518 0080, 80073BA6 03E7, D0071518 0080, 80073BAC 0000, D0071518 0080, 80073BA0 03E7, D0071518 0080, 80073BA4 03E7, D0071518 0080, 80072830 0064.
Massima esperienza e BP dopo la battaglia: D31153F8 0001, 801153F8 7FFF, 801153FC 0001, 801153FC 7FFF.

Rayman 2: The Great Escape
Codici gameshark:
Air infinita: 8013CFDA 0000, 80150E0C 0001.
Salute infinita: 80150EB0 00FF.
Massima salute: 80150EB4 00FF.

Sno-Cross Championship Racing
Codici gameshark:
255 punti: 801FB770 00FF.
Denaro infinito: 801FB774 E0FF, 801FB776 05F5.
Inizia la gara al giro finale: 801FB770 00FF.
Termina la gara sempre come primo: E012DCFA 0002, 3012DCFB000.
Sblocca tutti i percorsi: 801FB1FC 0007.

Spiderman
Peter Parker ha la testa gigante: portatevi nel menu principale, quindi selezionate "special" e poi "cheats"; ora inserite la parola "DULUX"
Codici gameshark:

Energia infinita: D004B1BE A622, 8004B1BE 2400.
Ragnatele infinite: D0048C42 AE03, 80048C42 2400.
Uomo Ragno trasparente: 8003ECDE 2400.
Sblocca la selezione del livello di partenza: 800B4F80 0001.
Sblocca tutti i costumi: 800A5708 FFFF, 800A570A FFFF.
Sblocca tutti i filmati: 800A5710 FFFF, 800A5712 FFFF.
Sblocca tutto: 50000A02 0000, 800A5708 FFFF.
Modifica del costume: 800A5704 00xx. Al posto di "xx" dovete sostituire uno dei numeri riportati sotto:
00: Spiderman.
01: Spiderman 2099.

02: Symbiote Spiderman
03: Captain Universe.
04: Spidey Unlimited.
05: Amazing Bag Man.
06: Scarlet Spidey.
07: Ben Reilly.
08: Quick Change Spidey.
09: Peter Parker.

X-Men: Mutant Academy
Sblocca i boss: bisogna terminare il gioco con almeno 4 personaggi per sbloccare i boss uno per uno.
Sblocca il filmato della modalità cerebro: dovete terminare il gioco nell'arcade mode con un qualsiasi personaggio.
Sblocca il terzo costume per ogni personaggio: diplomatevi all'acedemy con una valutazione A con ogni personaggio per sbloccare il suo terzo costume, selezionabile quindi con cerchio.

Star Trek: Invasion
Missioni segrete:
Missione 1A: completate la missione 1 con almeno il 40% di accuratezza e in un tempo inferiore ai 5 minuti e 2 secondi.
Missione 4A: completate la missione 4 con almeno il 40% di accuratezza e in un tempo inferiore ai 6 minuti e 44 secondi.
Codici gameshark:
Energia di scorta infinita: 3005BEC9 00FF.
Energia del motore infinita: 3005BECD 00FF.
Sblocca tutte le missioni: 8005BD68FFFF, 8005BD6A FFFF.
Tutte le missioni portate a termine: 8005BD6C FFFF, 8005BD6E FFFF, 8005BD70 FFFF.
Armi secondarie infinite: 8011AC38 0063, 8011AC64 0063, 8011AC90 0063.

Nintendo 64 BUSTER

Mario Tennis 64
Bowser cup: dal menu principale selezionate la voce "special games" e quindi "ring tournaments; ora inserite: N24K8QN2P.
Codici gameshark:
Abilita i codici (deve essere necessariamente inserito in modo che i codici riportati sotto funzionino): F1300290 3C01, F1300292 A005, F1300298 03E0, F130029A 0008, F130029C AC20, F130029E 86A0.
La pressione di C-basso fa vincere il giocatore 1: D0066985 0004, 8015344A 0003.
Vittoria istantanea nel Paranah Challenge: 8115137E 0032, 81151382 0032.
La pressione di C-basso fa vincere il giocatore 2: D0066985 0004, 8015344B 0003.
La pressione di C-basso da' 0 punti al giocatore 1: D0066985 0004, 8015344A 0003.
La pressione di C-basso da' 0 punti al giocatore 2: D0066985 0004, 8015344B 0000.

San Francisco Rush 2049
Sblocca il menu dei trucchi: dal menu principale, evidenziate "options" e premete contemporaneamente i seguenti tasti: L, R, Z, C-alto, C-basso.
Codici gameshark:
Inizia la gara dall'ultimo giro come primo: D014AA38 0000, 8014AA38 0002.
Molti stunt points: 81152050 0010.

Turok 3: Shadow Of Oblivion
Tutte le armi: dal menu principale o dalla schermata di pausa selezionate la voce "secrets" e quindi "enter new secret"; inserite ora gufo, orso, cimice (verde), aquila, gufo. Ora potete abilitare questo trucco dal menu "secrets".
Teste e piedi giganti: dal menu principale o dalla schermata di pausa selezionate la voce "secrets" e quindi "enter new secret"; inserite ora lucertola, lucertola, libellula, cavallo, lucertola, coyote. Ora potete abilitare questo trucco dal menu "secrets".
Teste giganti: dal menu principale o dalla schermata di pausa selezionate la voce "secrets" e quindi "enter new secret"; inserite ora canguro, lupo, serpente, coniglio, lucertola, coyote. Ora potete abilitare questo trucco dal menu "secrets".
"Pulisci" lo schermo: dal menu principale o dalla schermata di pausa selezionate la voce "secrets" e quindi "enter new secret"; inserite ora coniglio, gufo, lucertola, alce, salmone, coniglio. Ora potete abilitare questo trucco dal menu "secrets".
Senza testa(!!): dal menu principale o dalla schermata di pausa selezionate la voce "secrets" e quindi "enter new secret"; inserite ora lucertola, alce, aquila, gufo, salmone, cavallo. Ora potete abilitare questo trucco dal menu "secrets".
Invincibilità: dal menu principale o dalla schermata di pausa selezionate la voce "secrets" e quindi "enter new secret"; inserite ora cornacchia (porpora), salmone, aquila, orso, lucertola, coniglio. Ora potete abilitare questo trucco dal menu "secrets".
Munizioni infinite: dal menu principale o dalla schermata di pausa selezionate la voce "secrets" e quindi "enter new secret"; inserite ora salmone, alce, toro, serpente, aquila, salmone. Ora potete abilitare questo trucco dal menu "secrets".

Bio Freaks
Visuale in prima persona: per abilitarla tenete premuto sinistra sul pad digitale e quindi premete start; per tornare alla visuale tradizionale, tenete premuto basso sul pad digitale e quindi premete start.
Screen saver: mettete il gioco in pausa e aspettate alcuni minuti: uno screen saver si attiverà.

California Speed
Percorso "California": portando a termine il gioco con successo nella modalità beat series potrete accedere questo percorso.
Usa il bulldozer: per poterlo utilizzare dovete vincere ogni corsa nella California cup.

Cyber Tiger Woods Golf
Nuovo tiger-look: cambiate il nome di Tiger in Prodigy.
Sblocca Alien: cambiate il nome del personaggio in Ufo.
Sblocca Kimmi: cambiate il nome del personaggio in Rapper.
Sblocca Starr: cambiate il nome del personaggio in Starr.
Sblocca il vulcano course: cambiate il nome del personaggio in Sthelens.

Dreamcast BUSTER

Fur Fighters
Sblocca i giochetti:
Block puzzle: sconfiggete il boss Gwynth.
Snake classic: sconfiggete il boss Juanita.
Balloon lift: sconfiggete il boss Claude.
Bear attack: sconfiggete il boss Esmeralda.
Super snake: sconfiggete i boss Winnie e Mai.
Bomber bear: sconfiggete il boss Viggo.

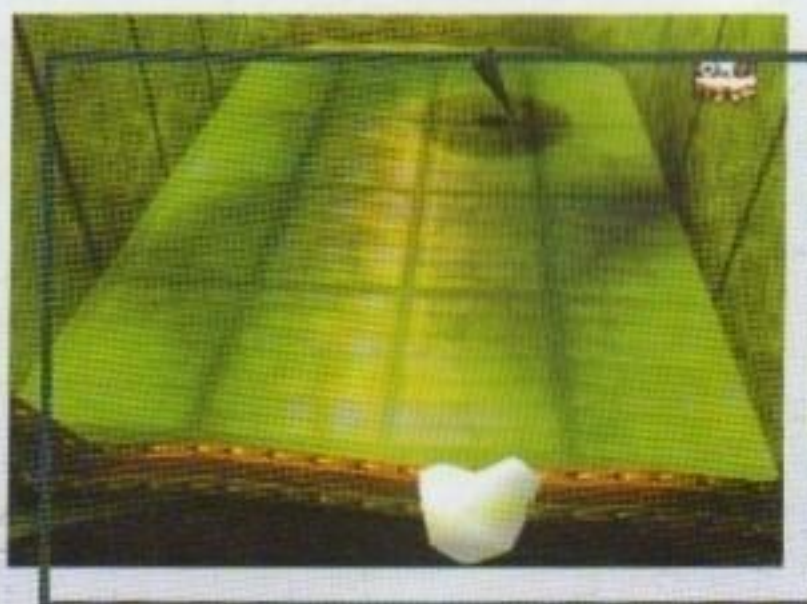
San Francisco Rush 2049
Menu dei trucchi: evidenziate nel menu principale la parola "options", quindi premete contemporaneamente L, R, X, Y.

MEDIEVIL 2

Parte 2

Il mese scorso ci siamo lasciati poco prima di imboccare la strada per l'accademia navale di Greenwich, ma siamo tornati, più forti che mai, per dare a Lord Palethorn quello che si merita. Mettete il cd nella PSX e mandate tutti fuori dalla vostra stanza: c'è un mondo da salvare qui!!!

L'ACCADEMIA NAVALE DI GREENWICH

Scendete per la scala a pioli e preparatevi per un po' di sano martellamento. Dirigetevi verso destra, eliminate tutti i nemici nei paraggi e, a questo punto, raccattate la fiala energetica. Andando a sinistra potrete trovare cinquanta buck, ben nascosti dietro un albero e una fontana rigeneratrice. Cercate di eliminare il volatile che si scorge da questa posizione, visto che nel caso in cui decidiate di ignorarlo si prenderà la vostra testolina. A questo punto siete pronti per entrare nel "vero" livello... Una volta all'interno, uccidete tutte le "mani" che vi attaccheranno, cercando, se possibile, di evitare di colpire la leva sulla destra. Nel caso in cui il rapace di prima vi abbia sottratto la testa, salite sulla rampa e dirigetevi per due volte a destra, raggiungendo così la locazione del volatile. Ora portatevi in prossimità della cabina di immersione (situata a destra dell'uscita) e posizionate la vostra testa all'interno dell'aggeggio in questione. Tornate alle leve e, utilizzando il vostro cranio e il vostro martello, fate in modo di risolvere il puzzle. La prima leva muove la cabina lungo la barra, la seconda sposta la barra in avanti e la terza "attiva" l'immersione. Il fine ultimo della vostra ricerca è quello di recuperare il "soffietto" sommerso... quindi dateci dentro e, al termine dell'operazione, recuperate la vostra testa e salite la rampa che conduce in cima alla fortezza. Una volta fuori, andate a posizionare il soffietto nel buco appropriato, estraete la vostra torcia e accendete la fiamma sul pallone. Saltellate sul soffietto fino a quando non sarete volati via e, dopo aver assistito al filmato d'intermezzo, preparatevi a combattere contro...

DOGMAN & MANDER:

Prima di cominciare il confronto, entrate nella porta che conduce dallo Spiv per rifornirvi di munizioni e gingilli vari. L'unica cosa importante per avere ragione di Dogman & Mander è di tenerli quanto più distanti possibile, quindi,

Titolo	Formato
MEDIEVIL 2	Playstation

dopo aver caricato l'attacco speciale del martello, lasciate partire il colpo.

IL LABORATORIO DEL PROFESSORE

Parlate con il professore e verrete a sapere che Lord Palethorn ha perso il controllo sul caos da lui stesso generato. Ora, recuperando i pezzi di libro prima di lui, potrete avere facilmente ragione del cattivone. Consegnate il calice e raccogliete l'ascia quindi dirigetevi verso la prossima fermata...

KEW GARDENS

Dalla parte superiore dello stage dirigetevi a destra, seguendo il sentiero sino alla fine, quando vi ritroverete vicino a una fontana. Andate verso sinistra e, dopo aver evitato la zucca (che cadrà dall'alto. Anche perché non ho mai visto

niente cadere dal basso), raccogliete la chiave, quindi giratevi e seguite il camminamento di destra, evitando, anche in questo caso, una "zucca cadente". Raccogliete la bottiglia di vita ed eliminate gli zuccotti con la vostra ascia, recuperando, una volta che i nemici saranno passati a miglior vita, gli oggetti che lasceranno cadere. Entrate nella porta chiusa (dovrete utilizzare la chiave raccolta in precedenza) e recuperate la valvola per il serbatoio dell'acqua. Entrate nel grosso edificio e, una volta all'interno, eliminate i nemici che si faranno sotto. A questo punto saltate nel buco e cominciate a menar

mazzate in direzione degli "zuccotti", prestando attenzione a non eliminare anche gli innocenti (uccidendone tre potrete scordarvi il calice di fine livello). Uscite dal pozzo e dirigetevi verso sinistra, oltrepassando la porta. Nella stanza successiva estraete l'ascia e uccidete i tre zuccotti che difendono la fontana della vita, quindi fatevi strada verso la piattaforma situata sul lato sinistro ed entrate nel buco. Una volta giunti nella nuova stanza fate in modo di salvare i due innocenti (impresa davvero difficile) e cominciate la vostra

arrampicata sull'albero quindi, non appena arriverete in cima, provate a prendere il calice... peccato che non siate ancora in grado di farlo!!! Tornate giù e uscite, seguendo, successivamente, la strada che porta al

tetto. Raccogliete i venti dobloni e proseguite. In prossimità della porta che dovrete oltrepassare dovreste trovare una zucca rotolante: evitatela e proseguite nel vostro cammino. Giunti all'interno comprate quello che vi serve dallo Spiv e dirigetevi, in seguito, nel retro della stanza. Posizionate la valvola raccolta poco fa sul lato destro, quindi abbandonate questo edificio per ritornare in quello principale, dove, per l'ennesima volta, vi dovrete lasciar cadere all'interno del pozzo. Utilizzate i fiori per raggiungere l'area in cui vi è consentito, arrampicarvi, quindi una volta recuperata la prossima valvola, tornate sui vostri passi e uscite dal pozzo. Uccidete i due zuccotti e sgattaiolate fuori dalla stanza, tornando nella seconda locazione in cui avreste dovuto, almeno in teoria, salvare degli innocenti. Arrampicatevi nuovamente sull'albero, tornate in prossimità del punto in cui potete utilizzare la valvola e azionate il

meccanismo. Andate a sinistra, salite sulle piante e recuperate la terza valvola, quindi scendete e tornate nella schermata precedente. Utilizzate le piante per raggiungere la prossima porta e, a questo punto, una volta nella nuova

Davide "ToSo" Tosini

http://www.oldgamesitalia.net/

stanza, cercate di salvare tutti gli innocenti. Raggiungete il retro di questa zona e utilizzate la valvola recuperata in precedenza, quindi entrate nell'uscio e, dopo avere recuperato la bottiglia di vita, salite sulle piante. Estraete l'ascia e superate la prossima porta, quindi esaminate il forziere e raccogliete lo scudo d'argento. Uccidete il piccolo zuccotto e riservate la stessa sorte anche ai nemici che stanno pattugliando la fontana della vita. Continuate nella vostra opera di pulizia sino a quando la porta non si aprirà, lasciandovi la possibilità di tornare a prendere il calice oppure di terminare il livello.

IL LABORATORIO DEL PROFESSORE (DANKENSTEIN)

Una volta tornati nel laboratorio, parlate con Winston e salvate i vostri progressi. A questo punto andate verso destra, entrando nella porta aperta. Una volta dentro, parlate con il professore e vi informerà del fatto che per sconfiggere Lord Palethorn avrete bisogno di un mostro... e lui può costruirlo, ma servono delle membra. Avete solo otto minuti per recuperare l'occorrente.

Lasciate la stanza e dirigetevi verso la prossima porta aperta, quindi uccidete i mostri e raccogliete le loro spoglie, che torneranno utili nella creazione di Dankenstein. Andate verso sinistra, continuate lo sterminio e riportate le parti al professore (braccia e gambe). Una volta portato a termine il vostro obiettivo, andate verso le rotaie del treno e aspettate che arrivi il carrello che ospita il Bum Demon. Seguitelo ed eliminatelo con la balestra, recuperando, successivamente, il BUM. Portate il nuovo oggetto al professore, tornate nella stanza delle rotaie e seguitele, andando verso sinistra. Nella nuova schermata cercate una piattaforma su cui salire, raccogliete il calice e i cinquanta dobloni e recatevi dallo Spiv. Comprate quello di cui avete bisogno e tornate nella stanza principale, dalla quale dovrete dirigervi verso l'area centrale, dove potrete dare una bella lezione all'ultimo mostro, quello che vi permetterà di consegnare al professore il busto di Dankenstain.

IRON SLUGGER

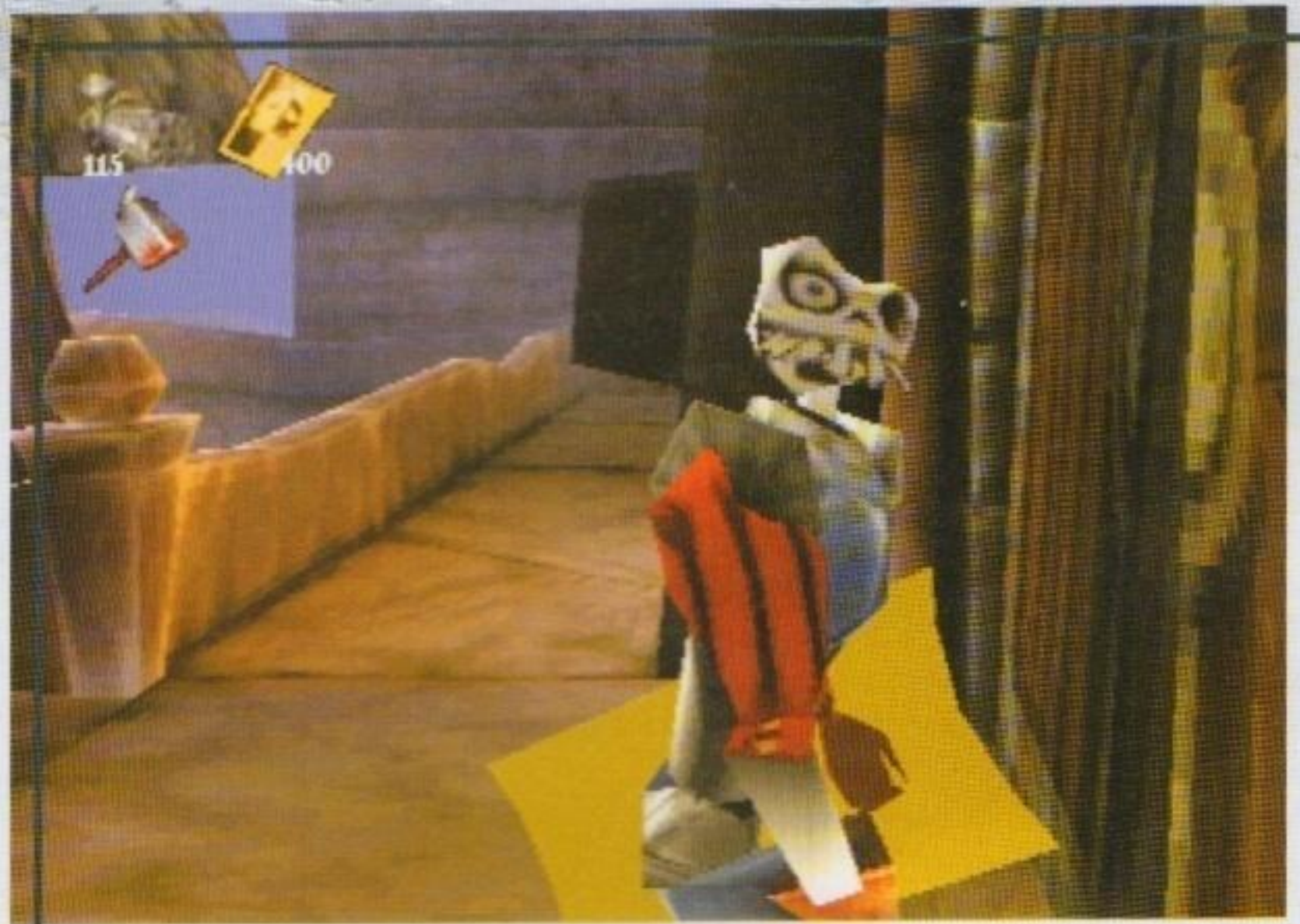
Adesso si fa sul serio... Utilizzate il tasto R1 per difendervi, mentre R2 e uno dei

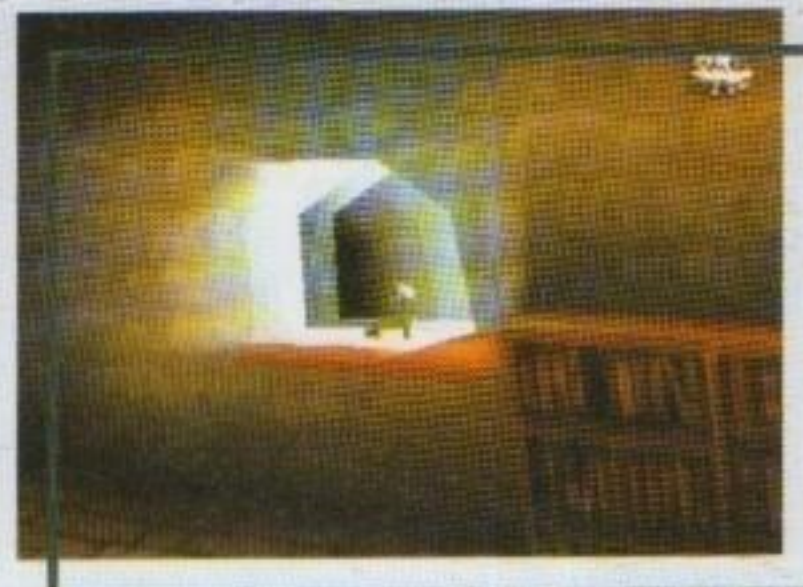
quattro tasti per effettuare un attacco. Tenendo invece premuto il tasto L1 potrete utilizzare una visuale in soggettiva. Durante i vari round cercate di recuperare le parti di corpo perse durante gli incontri dagli Imp, quindi, nel caso in cui il vostro avversario riesca a staccarvi qualcosa, tenetevi sulla difensiva e aspettate la fine del match.

IL LABORATORIO DEL PROFESSORE

Parlate ancora una volta con il professore per venire a conoscenza di due nuovi "piccoli" problemini. Voi vi occuperete di una seccatura e Kiya, la fanciulla salvata quasi all'inizio del gioco, dell'altra. Come prima cosa recuperate la ricompensa del calice (bombe e spada bastarda. Tra le altre cose, da questo momento potrete cominciare a utilizzare la mano di Dan), quindi posizionate la vostra testa sulla mano che vi verrà incontro (L1 e triangolo). Si parte per la...

WULFRUM HALL

Come prima cosa vestite i "panni" della mano, quindi entrate nel piccolo buco

situato a destra rispetto alle scale della casa. Una volta all'interno dirigetevi nella stanza a sinistra, prestando attenzione agli eventuali attacchi del nemico presente nella zona (nel caso in cui vi prenda, infatti, sarete scagliati fuori dalla finestra e dovrete ripetere il tutto). Nascondetevi sotto al tavolo e, al

momento giusto, saltate sopra la scrivania, raccogliete la chiave e riportatevi velocemente nella stanza precedente. Lì, saltate sul bottone presente sul pavimento per raggiungere il prossimo piano, quindi scendete ed entrate nella porta di sinistra, evitando la ragazzotta che proverà a ostacolarvi. Nella prossima stanza troverete il calice che comunque andrà ignorato, almeno per il momento. Superate anche il prossimo passaggio e proseguite sino ad arrivare agli scaffali, sulla destra dei quali troverete delle scatole che si riveleranno ottime per l'arrampicata. Una volta in cima raggiungete la finestra e saltate fuori, riportando successivamente la testa al vostro corpo e, sguainata la vostra nuova spada, entrate nell'edificio. Qui dentro dovrete eliminare i cavalieri che vi fronteggeranno, ma vi posso assicurare che con l'ultima arma conquistata sarà un gioco da ragazzi. Terminati gli scontri andate per due volte a sinistra, in modo da recuperare una fiala di energia, tornando successivamente sui vostri passi ed entrando nel buco presente nel muro. Nella prossima stanza evitate la "donnona" e dirigetevi verso sinistra, cercando una porta seminascosta nei

pressi delle scale. Scendete, raccogliete la fiala energetica ed eliminate il tizio che vi ostacolava quando vestivate i panni di "mano". Salite le scale e andate verso destra, entrando nell'uscio e seguendo successivamente il camminamento che porta verso destra (recuperate la bottiglia energetica). Salite le scale, sbarazzatevi dei nemici, lasciate la stanza e andate verso sinistra. Recuperate i dobloni dalla porta che si aprirà al vostro passaggio e... l'uscio alle vostre spalle si chiuderà, intrappolandovi nella nuova stanza con due vampiri che, allo stato attuale delle cose, sono ancora nel mondo dei sogni. Spaccate la finestra e utilizzate la luce per eliminare il primo vampiro, quindi, una volta che la porta si sarà aperta, ripetete lo stesso procedimento con il secondo vampiro per schiudere una nuova apertura. Lasciate la stanza e percorrete il corridoio, uccidendo tutti quelli che vi si metteranno di fronte e recuperando lo scudo d'argento non appena possibile.
Nella prossima area rompete la finestra e spingete la prima bara (quella più vicina) sotto la luce. Ora spingete lo scatolone a sinistra e posizionate la seconda bara sopra di esso, quindi trascinatelo verso il muro di destra, "trainando",

successivamente, il vampiro in modo tale che veda la luce. Salutatelo e dirigetevi verso la nuova porta sbloccata. Salite le scale e saltate sulle piattaforme mobili per "aprire" la finestra. Tornate sui vostri passi e spostate le due casse di legno vicino al muro. Arrampicatevi e fate in modo di raggiungere l'area dove i vampiri riposano. A questo punto spingete una delle bare vicino al bordo nei pressi dell'enorme cassa di legno, poi, con il giusto tempismo, costringete il vampiro a un bel bagno solare. Ripetete il procedimento fino a quando non avrete ripulito l'area, evitando accuratamente di suonare la campana. Una volta eliminati questi due tizi, potrete raccogliere il calice e, una volta effettuata questa operazione, salite le scale dove avevate incontrato uno dei primi cattivoni (la rampa che portava a una serie di porte chiuse) e passate per l'uscio finalmente aperto. Posizionate la cassa piccola nel corridoio dell'ascensore, mentre la cassa grande verrà utilizzata per costruire un percorso obbligato per i due vampiri di questa schermata. Utilizzate l'ascensore e spingete il vampiro nella luce, ripetendo il procedimento anche per l'altro superstite. Volate nella nuova porta aperta, dirigendovi verso destra per recuperare una bottiglia energetica (nella prima porta). Proseguite sino a incontrare una nuova porta, dove dovrete entrare e spalancare la finestra. Tornate sui vostri passi e oltrepassate la porta d'ingresso, scendendo, successivamente, dalle mini scale che conducono a tre bare. Spingetele, una alla volta, nella prossima stanza (c'è una leva sul pavimento). A un certo punto, dovrebbe suonare una campana... Correte come matti, aspettando che i vampiri tornino a dormire. Ogni volta che riuscirete a portare un vampiro nella prossima stanza, tirate per tre volte la leva per ucciderlo. Terminato lo sterminio, dovrebbe aprirsi la porta situata nelle vicinanze della finestra, quindi entrate e preparatevi ad affrontare...

IL CONTE

Parlate con Winston per salvare i vostri progressi e per ottenere preziose informazioni su come eliminare il conte. Parlate con lo Spiv e comprate quello che vi serve, quindi raccattate i cinquanta dobloni e preparatevi.

Saltate nella zona centrale e, una volta finito il discorso del conte, cominciate il vostro attacco. Quando spara le sue palle di fuoco (maliziosi...), posizionatevi di fronte a uno specchio e continuate a colpirlo sino a quando non si alzerà, in

modo che possa deflettere il colpo reindirizzandolo verso il Conte. Al termine dei lanci di palle, proverà a caricarvi per un paio di volte: evitatelo e ripetete il procedimento adottato in precedenza. Dopo quattro colpi subiti, il Conte si sdoppierà (al termine di un FMV). A questo punto dovrete cominciare a utilizzare i quattro specchi più "colpiti" dal sole e, una volta posizionati, il vostro avversario accuserà il colpo. Ripetete il procedimento per due volte e salutate il meschino... Ora si torna nel...

LABORATORIO DEL PROFESSORE

Mamma mia, Kiya si è persa un'altra volta nel corso della sua missione. Inutile dirvi che a questo punto toccherà a voi salvarla. Recuperate la vostra ricompensa e partite in direzione della...

alla testa.
Moto Racer World Tour.
Overdose di adrenalina.
MOTORACER WORLD TOUR TM
PlayStation
LA PIRATERIA SOFFOCA LA FANTASIA
SOLO PER PLAYSTATION.
Le scariche di adrenalina producono aumento della pressione, della capacità di lavoro dei muscoli e del metabolismo generale. Ne avrai bisogno. Perché tutta l'adrenalina che produci dovrai poi scaricarla a terra. Scegli tu se sull'asfalto di Suzuka, Eastern Creek e Sanchesenring o se sulle piste da motocross dello Stadio di Francia e del Belo Horizonte di Barcellona. Ma se sei veramente un manico, scatenerai i tuoi peggiori istinti motociclistici sfrecciando a 300 Km/h nel traffico cittadino. Cosa aspetti?
Scegli tu mezzo e cilindrata. E ricorda: se vuoi arrivare fino in fondo, l'imprudenza non è mai troppa.
DSI
OLTRE 600 VIDEOGAMES.
Playstation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. Delphine Software International, Moto Racer and Moto Racer World Tour logos are trademarks or registered trademarks of Delphine Software International. © 2000 Delphine Software International.

CAPPELLA

Girovagate nella sezione in cui comincerà questo livello ammazzando tutti gli zombie, in modo da raggiungere l'ottantatre per cento di "calice". A questo punto entrate nella città ed evitate i poliziotti che vi daranno la caccia,

quindi dirigetevi verso destra (rispetto all'entrata) e girate a sinistra quando il sentiero si dividerà. Uccidete i due zombie e spingete la cassa contro il muro, così da garantirvi una facile salita verso il punto di arrampicata che vi condurrà all'interno del prossimo edificio. Una volta all'interno utilizzata la fontana della vita per recuperare i punti ferita persi, poi scendete le due rampe di scale e recuperate i venti dobloni e la chiave per la biblioteca (nascosta all'interno di una cassa). Ora dovrete vestire i panni di "mano" per entrare nel piccolo buco presente nel muro e, una volta all'interno, dovrete preoccuparvi di premere il bottone che sposterà la rampa di scale al piano superiore, in modo tale da consentirvi di recuperare lo scudo di Griffin. Fate vostro questo oggetto e utilizzate la chiave recuperata poco fa.

Entrate nella nuova locazione e prendete il libro che parla di Isidob Brunel e la Tessera del Club. Ripercorrete i vostri passi e salite la scala, saltando sul letto un paio di volte (dovrete toccare il soffitto con la testa). Uscite dalla finestra e saltate giù, dirigendovi, successivamente, verso destra, confermando la vostra scelta anche di fronte al prossimo bivio.
Accucciatevi ed entrate nel prossimo edificio (sulla sinistra), dove troverete lo Spiv e una fontana della vita. Continuate sul sentiero ed entrate nella prossima porta aperta sulla sinistra.
Dentro, oltrepassate l'uscio e spaccate tutte le casse che troverete. In questo modo otterrete trenta dobloni e l'accesso a una nuova area. Entrate nella porta a destra per cambiarvi d'abito e superate il prossimo uscio, che vi riporterà all'esterno.
Andate a destra per due volte, recuperate il calice e tornate sulla strada principale, seguitando per il sentiero fino a quando non approderete a un bivio.
Andate verso destra ed entrate nella porta, ottenendo così la balestra con i dardi infuocati. Lasciate la stanza e seguite il camminamento, che vi porterà

al cimitero. Proseguite sino a individuare tre luci rosse, controllate da tre interruttori. Il vostro scopo è quello di ottenere una luce blu, una verde e, a questo punto, smanettandoci un po', riuscirete a recuperare lo scudo dell'Unicorno.
Tornate sul sentiero che porta all'inizio di questo livello, quindi entrate nel primo cimitero. Dirigetevi verso l'edificio sulla destra, dove vi sarà richiesto di utilizzare i due scudi che avete recuperato per entrare.
Non appena sarete all'interno dell'edificio, eliminate gli zombie (prima di tutti il capo... lo riconoscerete dall'indiscussa eleganza che lo caratterizza) e, dopo aver raccolto la vostra ricompensa, uscite da questa zona. Tornate alla città e infilatevi nel Club situato nei pressi dell'ingresso al paese.
Parlate con la bruttona sul retro e verrete informati del fatto che Kiya si è lanciata all'inseguimento del Ripper. Vi verrà consegnata anche una bottiglia energetica e voi potrete lasciare il club, diretti verso la locazione che conteneva il "giochino" con le luci. All'incrocio andate verso sinistra e imbucatevi nella porta appena aperta. A questo punto vedrete la sorte che il Ripper ha destinato a Kiya...

IL LABORATORIO DEL PROFESSORE

Parlate con il professore e scoprirete che uomo senza scrupoli avete di fronte. La vostra prossima meta sarà...

LA RETE FOGNARIA

Lasciatevi cadere nel grosso buco, quindi cominciate ad avanzare sino a quando non vedrete un grosso toro cavalcato da un alieno. Cominciate a

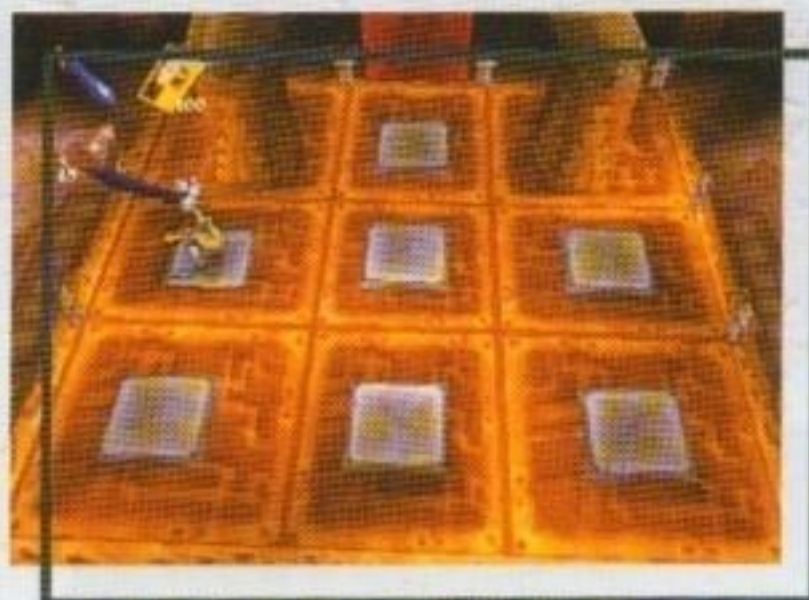
pestare il toro in modo da costringere il suo "pilota" a scendere e, non appena l'incauto avversario sarà appiedato, eliminatelo. A questo punto diventerete la loro nuova divinità e vi verrà richiesto di salvare le loro donne... anche se la definizione più corretta sarebbe "loro simili di sesso femminile". Raccogliete lo scudo d'oro e dirigetevi verso sinistra, utilizzando, se necessario, la fontana della vita.
Nella prossima stanza troverete due alieni che si sono impossessati dei corpi dei Kappa (le buffe creature che vi credono un dio): eliminateli e addentratevi nei tunnel. Una volta usciti, vestite i panni di "mano" e, non appena i due alieni sbucheranno, tornate nel vostro corpo e fateli secchi. Utilizzate nuovamente la vostra testa con "mano" e infilatevi nel piccolo passaggio, dove dovrete premere un interruttore. "Ritrasformatevi" in Sir Daniel, oltrepassate la porta appena aperta e, alla fine del tunnel, riassumete le sembianze di "mano". Salite i piccoli gradini nel tunnel ed entrate in quello verde. Tornate a controllare il vostro corpo ed entrate nella porta, azionando, successivamente, l'interruttore. Continuate con questa operazione sino a quando "mano" non sarà in grado di raggiungere il prossimo tunnel e, fatto ciò, saltate sull'interruttore. Con il vostro corpo percorrete la nuova strada che si è venuta a creare, quindi recuperate il vostro cranio e arrampicatevi sul muro. Raccogliete i venti dobloni e oltrepassate il prossimo uscio. Giunti nella nuova area, dirigetevi a sinistra e comprate dallo Spiv tutto il necessario per la vostra sopravvivenza. Eliminate il vermastro che sbucherà dal muro e potrete recuperare la prima "ragazza". Proseguite fino a quando non arriverete in prossimità di alcune piattaforme (dei tubi, per dirla tutta) sulle quali dovrete saltare per raggiungere i prossimi due vermi. Uccideteli, uscite dalla locazione e

lasciatevi cadere per tornare nel luogo dove vi attendono i Kappa. Ora dovrete dirigervi verso il condotto situato nei pressi del capo. Seguite il camminamento e utilizzate la fontana della vita, se necessario. Eliminate l'alieno che sbucherà, quindi fate in modo di rompere il muro (tirando ripetutamente la vostra ascia contro uno dei tori) e, dopo aver eliminato il prossimo verme, arriverete in una stanza contenente due tori, due alieni e due Kappa. Ripetete il procedimento per la "rottura" del muro, arrampicatevi e, dopo aver raccolto la bottiglia energetica, entrate nella prossima stanza, dove dovrete liberare l'ultima ragazza e tornare a vestire i panni di "mano". Entrate nella tubatura centrale e acchiappate il calice, quindi tornate all'inizio del livello, dove incontrerete il leader dei Kappa. Una volta recuperati i cento dobloni che vi spettano, potrete fare ritorno al laboratorio.

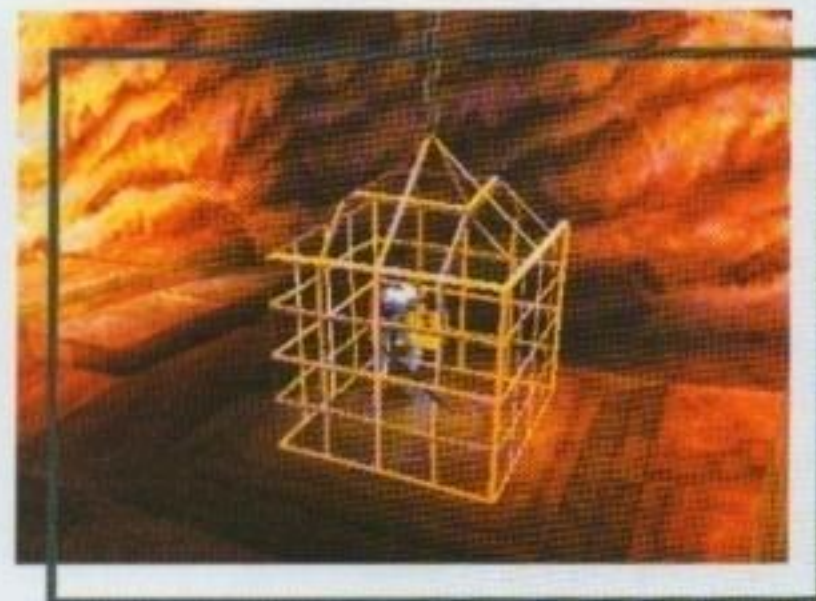
IL LABORATORIO DEL PROFESSORE

Non appena arriverete nel laboratorio, noterete che il professore non è lì, seduto, come al solito. Entrate nella porta dietro al tavolo e scoprirete che ha costruito una macchina del tempo che non funziona. È tempo che andiate a recuperare... beh, non è che posso dirvi tutto, no?

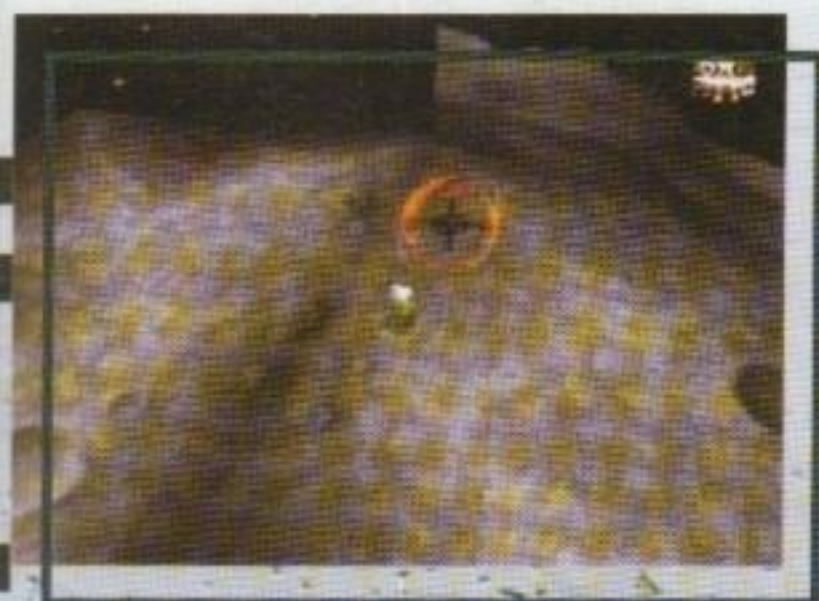
LA MACCHINA DEL TEMPO

Raccattate la spada magica, salvate il gioco e, nel nuovo livello, procedete verso sinistra, entrando nell'unica porta aperta. Eliminate il primo nemico, quindi scendete le scale e utilizzate la fontana della vita per recuperare i punti ferita persi in precedenza. Oltrepassate il prossimo uscio e vestite i panni di "mano", dirigendovi, successivamente, nel piccolo buco. Salite la rampa di scale a chiocciola e, una volta in cima, saltate di satellite in satellite fino a quando non riuscirete a recuperare un pezzo della macchina del tempo. Tornate nel vostro corpo ed entrate nella seconda porta.

Andate a sinistra e superate il primo uscio, quindi risolvete il semplice puzzle (che ricorda molto il vecchio rompicapo "Simon") e recuperate il secondo pezzo della macchina del tempo. Lasciate questa stanza e seguite il camminamento che conduce nella prossima. Ancora nei panni di "mano", posizionatevi di fronte alla navetta e tornate a controllare il vostro corpo. Saltate sull'interruttore e appariranno degli alieni: a questo punto, tornate in "mano" e colpite l'astronave, ripetendo il procedimento per tutti i nemici. La vostra ricompensa sarà il terzo pezzo della macchina del tempo. Nella prossima stanza posizionate i tre oggetti recuperati e preparatevi a viaggiare nelle fogne.

LA MACCHINA DEL TEMPO - FOGNE

Entrate nella città e, successivamente, nell'edificio. Saltate nel buco nel pavimento e recuperate la pietra del tempo, al che verrete rinchiusi in una gabbia. Vestite i panni di "mano" e salite le scale, uscendo dal buco. Rientrate nell'edificio e, di seguito, nel buco

presente nel caminetto. Saltate sull'interruttore per liberare il vostro corpo, quindi andate a recuperarlo. Proseguite sino ad arrivare nell'area delle zattere, dove Winston vi comunicherà che avrete bisogno del cappello del leader per proseguire. Suonate per una volta la campana, così che il Kappa possa destarsi dal sonno. Vi guarderà come si guarda un matto, ma ora potrete facilmente proseguire. Mettete fuori combattimento il tizio che controlla la casa del capo, che, preoccupato, uscirà a controllare quello che succede. Sconfiggetelo, raccogliete la sua chiave ed entrate nella casa. Trovate lo spogliatoio, rubate il "fulmine" e il cappellino. Pizzicate Elmo e lasciate la casa, suonando successivamente la campana. Fate ciao ciao con la manina ai Kappa, da bravi...

LA MACCHINA DEL TEMPO - IL RIPPER

Salvate i vostri progressi, ricaricate il vostro scudo d'oro (dallo Spiv) e utilizzate senza parsimonia la fontana della vita. Preparatevi a un confronto non

facile, dove il "fulmine" vi darà sicuramente una mano. Come prima cosa, il Ripper comincerà a caricarvi: prima che sferri il suo colpo, spostatevi verso sinistra e evitate il fendente. È invincibile, ma quando "impugna" Kiya diventa, per qualche frazione di secondo, un comune mortale. Colpitelo in quei secondi e quando tornerà a caricarvi, utilizzate il fulmine per restituire alla vostra compagna dei preziosi hp. Molto presto il Ripper comincerà a utilizzare un nuovo tipo di attacco che, tuttavia, siete in grado di sopportare. Nel caso in cui non riusciate a evitarlo quindi, non crucciatevi troppo. Dopo qualche colpo messo a segno, il meschino comincerà a utilizzare un terzo - e più letale - tipo di attacco: delle meteore che copriranno quasi tutto lo schermo. Cercate di evitarle e colpitelo nel solito momento. Al termine del combattimento potrete recuperare il calice, una buona scorta di punti-corazza e la vostra bella... Mica male, non trovate?

IL LABORATORIO DEL PROFESSORE

Parlate con il professore e divertitevi... con Kiya, che avete capito?!? Raccogliete la Gatling Gun (o rotellone, per gli amici) e tenete presente che questo è l'ultimo momento utile per tornare sui vostri passi e recuperare quanto è stato lasciato indietro... Pensateci bene, perché ora si va...

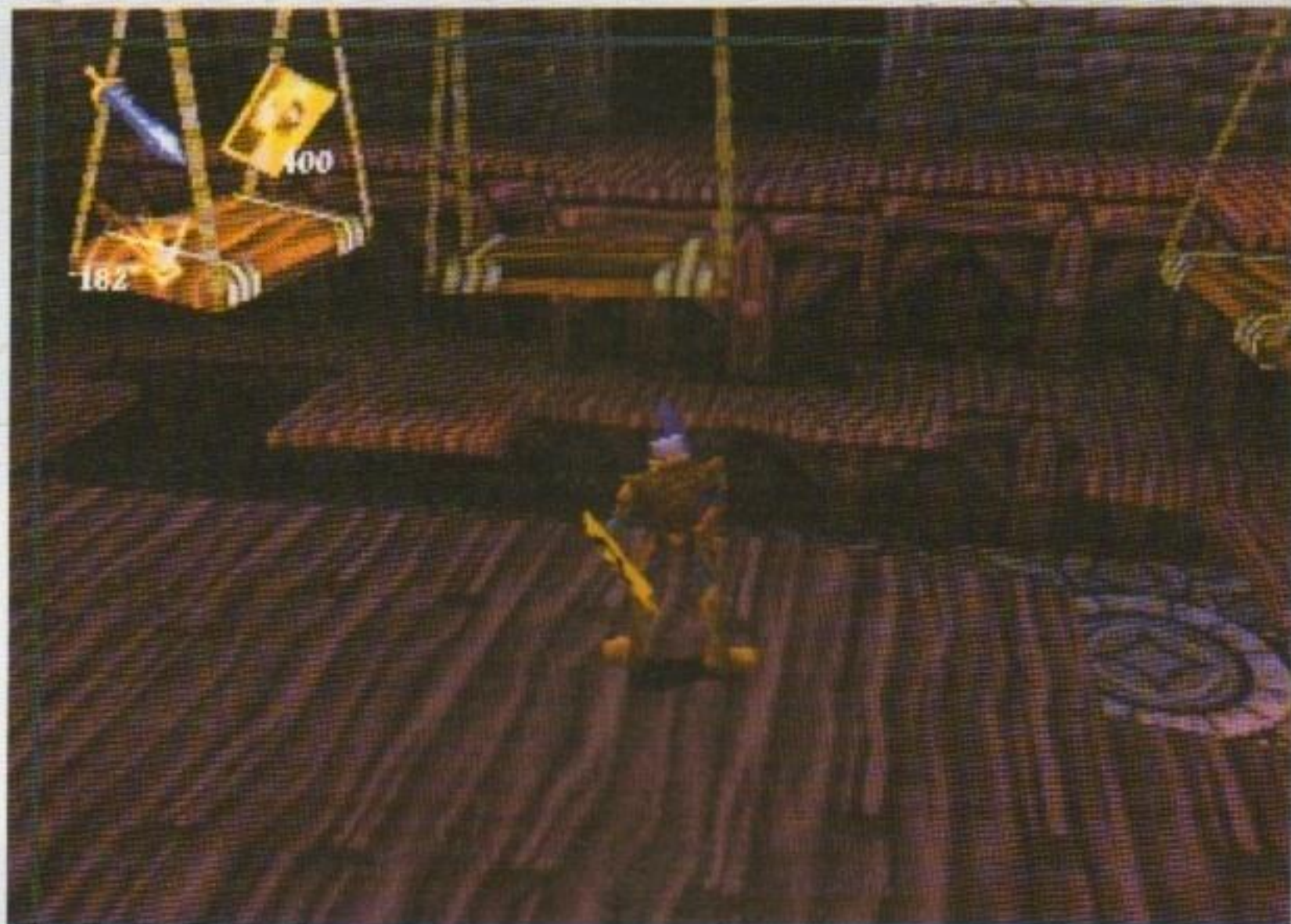
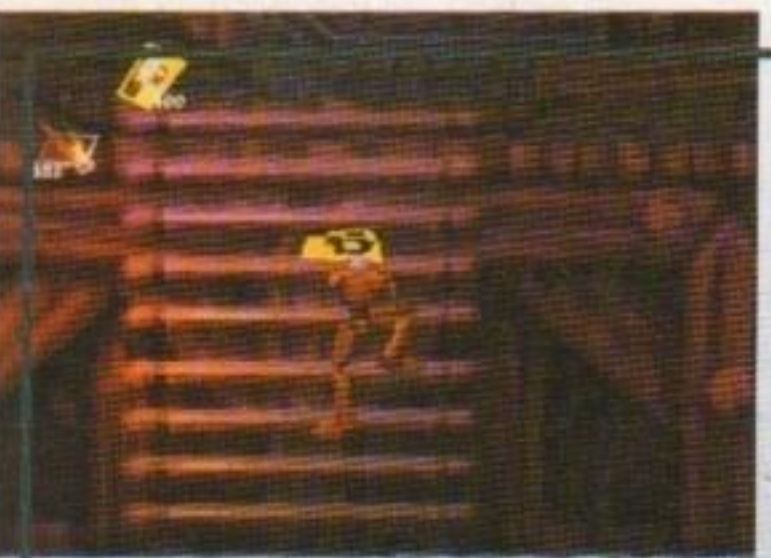
arrampicatevi sul muro (prestando attenzione alle solite cose gialle) e dirigetevi verso destra per recuperare uno scudo d'argento ed eliminare un nuovo gargoyle. Arrampicatevi ancora e, una volta in cima, dovrete affrontare due nemici. Terminato lo scontro potrete

LE GUGLIE DELLA CATTEDRALE

Dirigetevi verso sinistra e vedrete la prima delle dodici anime che dovrete trovare in questo livello. Tenete a portata di mano il "fulmine" e salite le scale, raccogliendo, una volta in cima, i dobloni che troverete. Eliminate i Gargoyle che vi aspettano e utilizzate il vostro scudo per difendervi dalle "comete" gialle che cadranno dall'alto. Superate il fuoco, recuperare la seconda anima, imboccando, successivamente, la porta sulla vostra sinistra. Recuperate la terza anima e fate secchi i tre gargoyle, quindi lasciate la stanza e ripetete lo stesso procedimento nella prossima area. Seguite il percorso e, prima di arrampicarvi nuovamente, girate attorno all'edificio, in modo da trovare lo Spiv e una fontana della vita, dalla quale potrete recuperare gli hp persi in precedenza. Ricaricate lo scudo, l'armatura e salite sul muro, rimanendo sulla destra, visto

che, così facendo, potrete recuperare una bottiglia energetica e una nuova anima persa. Seguite il sentiero ed entrate nell'edificio non appena arriverete in cima.

LE GUGLIE DELLA CATTEDRALE - LA DISCESA

Saltate sul lampadario e colpite per due volte l'interruttore, recuperando, successivamente, due anime. Sempre a bordo del lampadario, conducetelo verso terra, saltate giù ed eliminate i nemici con la vostra spada magica. Potrete scegliere se colpirli sino a "convincerli" a spostare lo scudo o, più semplicemente, attaccarli da dietro. Entrate nella piccola porta, recuperate la prossima anima ed eliminate i vostri avversari caricando l'attacco speciale della vostra spada. Lasciate la stanza e infilatevi nel grosso portone: una volta all'interno dovrete saltare di piattaforma in piattaforma per arrivare a scalare il muro e recuperare, così, tre anime. Prestate attenzione ai numerosissimi gargoyle che infestano la zona... Uscite da quest'area passando per il portone, quindi dirigetevi verso il basso e comprate quello di cui avete bisogno dallo Spiv. Premete l'interruttore per richiamare il lampadario, quindi saliteci e recuperate il "dente d'oro". Tornate nella stanza precedente e lasciatevi cadere - occhio all'altezza - sul pavimento, imboccando, subito dopo, la porta presente in questa locazione. Accaparratevi l'ultima bottiglia energetica e, di seguito, l'ultima anima. Uccidete tutto quello che si muove!!! Entrate nella porta e saccheggiate quante più fontane della vita possibile, quindi utilizzate il dente d'oro con la macchina presente nella stanza. Continuate a premere l'interruttore fino a quando i gradini presenti nella prossima stanza non saranno accessibili, quindi saliteli e vestite i panni di "mano". Saltate nel buco presente nel pavimento e, di seguito, sull'ingranaggio e sul prossimo bordo. Fate in modo di raggiungere il prossimo dente d'oro, quindi saltate sull'ingranaggio impazzito per essere rispediti nella schermata in cui avete utilizzato il primo. Tornate nei panni di Sir Daniel, premete l'interruttore due volte e andate a utilizzare il secondo dente sulla nuova macchina. Lasciate la stanza e premete l'interruttore altre due volte, in

modo da poter tornare tranquillamente alle scale. Nella seconda stanza, schiacciate l'interruttore fino a quando la rampa di scale contenuta nella prossima zona non si sarà "sbloccata", quindi salitela e vedrete a cosa servono le anime che avete raccolto... Attaccheranno il demone e voi potrete raccogliere, indisturbati, una pagina magica. Da questo momento partirà un conto alla rovescia e avrete sessanta secondi a disposizione per lasciare questo posto... non vi preoccupate, non è un'impresa difficile.

LO SCONTRO FINALE

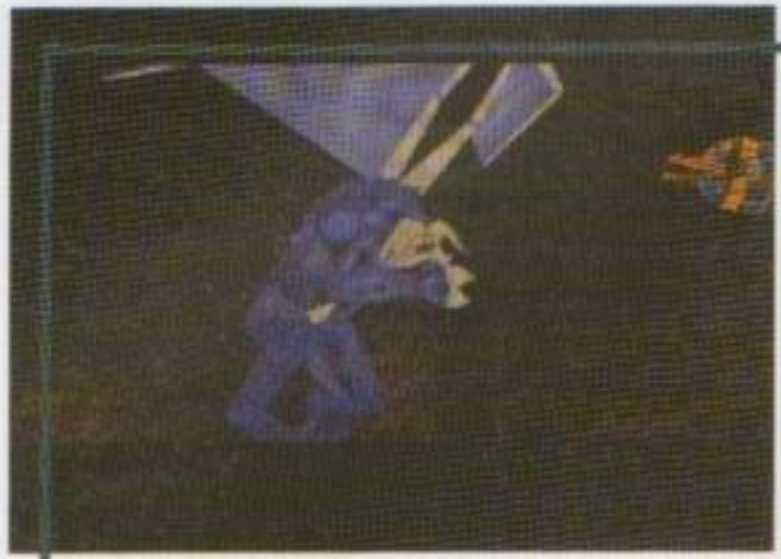
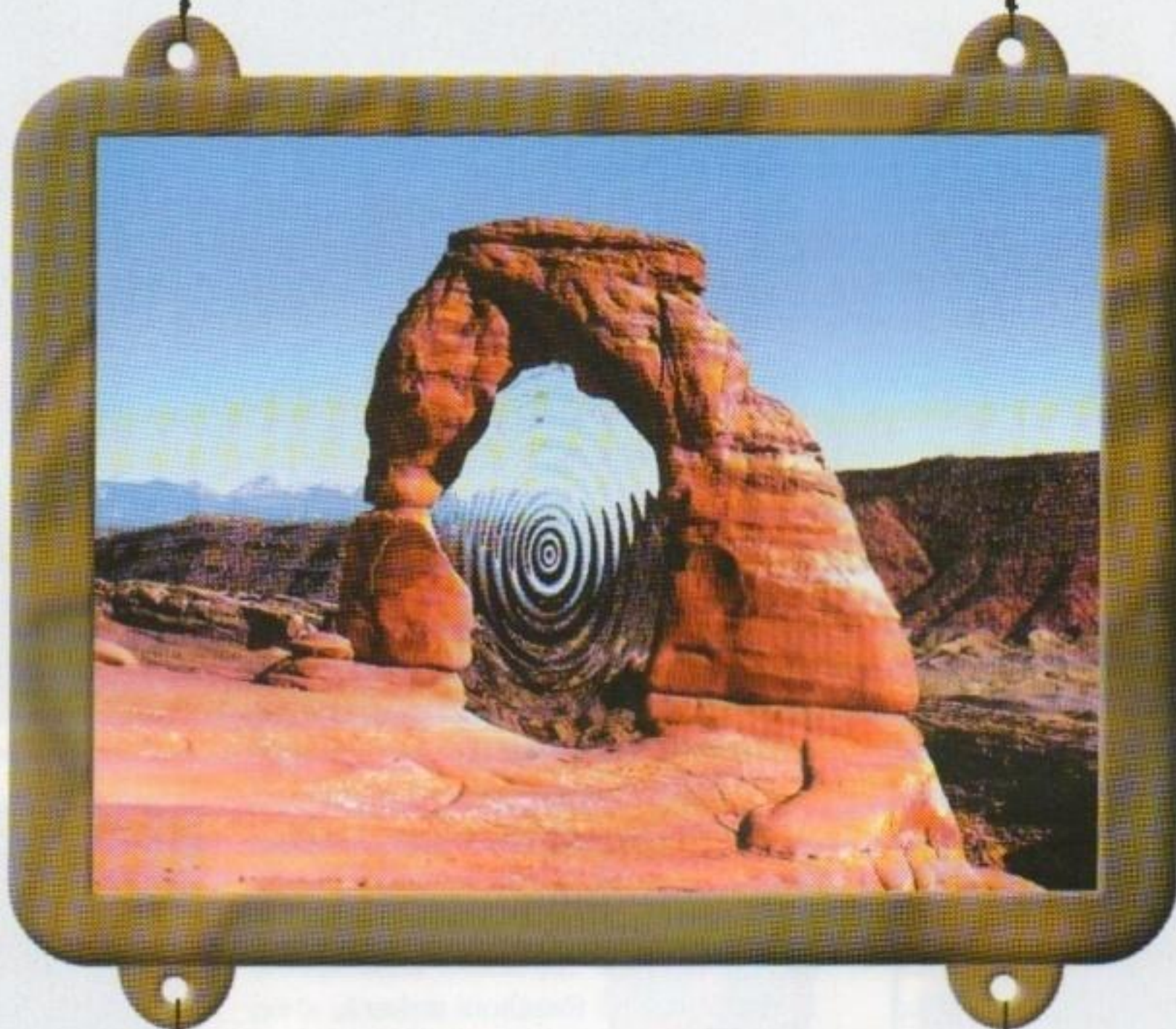
Salvate immediatamente, quindi utilizzate la fontana della vita e comprate dallo Spiv tutti i colpi di gatling gun e le protezioni che potete permettervi. Estraete la spada magica, la balestra con i dardi infuocati e scendete.

DOGMAN & MANDER - LA RIVINCITA

Utilizzate l'attacco speciale della spada magica per mettere a tacere queste due tristi creature, cominciando a colpire Dogman. Una volta che vi sarete sbarazzati del primo, potrete facilmente avere ragione del secondo utilizzando la vostra balestra. Cercate di non subire troppi danni in questo stage e, terminato lo scontro, oltrepassate la porta e seguite il sentiero. Avete paura? No? Bravi...

IL DEMONE

In quest'area sarete chiamati a fronteggiare sia il Demone che Palethorn. Il primo ha due attacchi: una fiammata e una sottospecie di terremoto. Quando Palethorn arriverà, cercate di colpire la parte posteriore della sua astronave: se avrete successo, il tizio in questione perderà il controllo e sparerà al demone, ferendolo. Quello che state affrontando è un combattimento lungo e difficile, quindi prestate attenzione a non perdere energia stupidamente. Buona fortuna...

Al termine dello scontro partirà il FMV finale: ce ne sono due differenti, a seconda che abbiate raccolto o meno tutti i calici. Li avete tutti, no?

Posta e risposta

VIENI DA NOI, IN POCHI GIORNI AVRAI LA TUA LAUREA...

Questo mese ho deciso di utilizzare codesto spazio per parlarvi della e-mail pubblicitaria più fantasmagoricamente idiota giunta alla mia casella di posta elettronica: come tutti, ricevo spesso sciocchezze di vario genere, come "spediscimi 30 dollari e ti rivelerò come sbancare tutti i casinò di Las Vegas", per non parlare delle classiche catene di Sant'Antonio più o meno mascherate da mezzo sicuro per guadagnare... Ma mai, e poi mai, e poi mai avrei immaginato di potermi laureare in 3 giorni lavorativi! Che sballo!! Il messaggio di cui sto parlando, dopo essersi dilungato su come le proposte di lavoro fossero migliori per chi è in possesso di una laurea o di un master in qualcosa, diceva pressappoco: "la nostra università (non riconosciuta) non ti costringerà a seguire noiosi corsi o a fare colloqui e/o esami: i nostri titoli di studio vengono assegnati solo in base all'esperienza in tuo possesso! Chiama oggi e riceverai la tua laurea in pochi giorni!!". Inutile dire che ho subito telefonato, e ora sono ricco, potente e ho ben 10 lauree alle mie spalle. Peccato che abbia dilapidato tutto il mio patrimonio! Se vi interessa vi posso fornire il numero di telefono... Per ora, buona lettura.

Il pluridottore Simpatico Leprotto.

MONSIGNOR POKEDON

In un monastero dell'alta Val Chiavenna, dove tutti erano felici e contenti (almeno credo), viveva un arciprete: Monsignor Pokedon. Di questo losco figuro si sapeva poco e niente: chi vedeva taceva e chi non taceva era miope... Da Chiavenna il nostro prode si trasferì a Pallet Town per deliziare il proprio intelletto, infatti Monsignor Pokedon aveva due grandi passioni: i videogames e gli uccelli in generale. Il suo grande intuito fu di trovare un punto d'incontro fra questi due elementi, infatti aprì un sexy shop.
Chi si interrogava sul da fare di Pokedon era tale Ash, fratello di Lash e cugino di Omino Bianco. Di notte Ash entrò furtivamente nel negozio di Pokedon e trovò un raro esemplare di qualcosa che adesso non mi viene in mente, lo afferrò e lo strinse a sé: il rigoglioso piumaggio dell'essere però fece scaturire dalle sue narici un poderoso starnuto: "Pikachu!" (che ripulì completamente l'animale dalla sua folta chioma) - Sta bene grazie.
Ma l'esplosione di bontà aveva anche risvegliato l'ira di Pokedon che, armato di missili nucleari, si stava recando da Blockbuster: per tutta risposta Ash gli spaccò uno sgabello in faccia e gli provocò una frattura multipla all'angolo destro della mascella. Così, mentre Pokedon contava i denti che gli erano rimasti, Ash e Pikachu poterono mettersi in salvo e pensare al loro futuro, che in realtà fu molto breve: pare infatti che in preda a raptus adamitici Ash gambizzò Pikachu e usò le sue gambe per costruirsi una scrivania... fine?

Sorcillo Carudduddo e Smaranz Titunz.

Purtroppo no... Dopo aver trasformato il patetico Pikachu o come caspita si dice e si scrive in una scrivania, arrivarono i Digimon, e i bambini di tutto il mondo ritornarono rincitrulliti (per non dire qualcosa di peggio). Comunque l'altro ieri, al supermercato, ho visto un bambino paciocсoso che fingeva di essere Goku e tirava una caterva di pugni (comunque innocui) al suo papà, che un po' imbarazzato, ma forse anche intimidito da un gesto così irrispettoso, lo invitava gentilmente a smettere... Vi giuro che mi è venuta voglia di fargli davvero molto, ma molto male...

VARIE TEMATICHE MEDITATIVE

Ciao Dave, buongiorno se vuoi essere meno confidenziale, ma dare del lei a una persona di cui leggo le gesta da anni mi sembra riduttivo. Questa è la seconda e-mail che avevo promesso, anche se ne potevi fare a meno... Ebbene io d'estate sono incaxato più che mai: abito in Sicilia e, pur vivendo in un paese vicino al mare, ci vado in media 3 volte l'anno, e qui fa un caldo bestiale. Poi per chi ama la musica la Sicilia è un inferno: a parte poche cose per appassionati jazz (Sakamoto e stato qui! Evviva!), ci dobbiamo sorbire Little Tony e i Camaleonti! PERCHEEEEEEEEEEEEEEE? Perché non protesta nessuno? Qui non siamo TUTTI fan di Nino d'Angelo! Allora resto in casa, accendo la TV e cosa c'è? Pokemon e, novità suprema, Digimon! Ma diamine, sapete cos'ha comprato la Mediaset con la promessa di trasmetterli in seconda serata? Berserk e Slam Dunk (i diritti per l'home video di quest'ultima sono Yamato)! Cosa aspettano, diamine! Vabbé, questa è una testata videoludica, quindi... vi devo far notare delle magagne. La prima è che in ogni Made in Japan viene sostituito un articolo con la descrizione di uno precedente. Questa volta (Settembre n. 99) è successo con Onimusha. Ve l'ho fatto notare perché questo succede in ogni numero e da svariati mesi! Che la famiglia del vostro grafico sia stata nuovamente rapita? (direi di no... Se la sia famiglia è nelle nostre mani gli errori non li commette... NdD) In Secundis la qualità delle foto: scarsissima!!! Usate la Kodak usa e getta? (robot! Ah ah che risate grasse!) Fate qualcosa perché è grave. Trek (Star Trek! Ah ah! Va bene la smetto! Non avete senso dell'humour!) (forse è colpa tua, NdD): forse una grafica nuova ci voleva dopo tanto tempo, però penso che il cambiamento sia stato troppo radicale. Anche se gli occhi si sono abituati io continuo a preferire quella vecchia: il simbolo di CM in copertina era non solo bello, ma anche originale, cosa non da poco coi tempi che corrono. Guardiamo quella di oggi: una normale scritta color bianco povertà! E la mitica pagellina bianco e blu? Quella di oggi la devi andare a cercare, in conseguenza del fatto che avete perso l'abitudine di metterla alla fine della recensione, e quella dei voti è troppo piccola. Qui quo quattro (Ah ah! Ehi fermi, posate quell'alabarda spaziale! No!! AAAARRGH!) (ma non avevi promesso di smetterla? NdD): le recensioni! Sono belle per carità, del resto lavorate da tanti anni, quindi siete esperti (termine che significa essere vecchi ma non ancora rimbambiti) e si vede! Bravi! Però avete scelto di essere più sintetici... Questo vuol dire che paghiamo lo stesso prezzo di prima per leggere di meno, o no? (beh, seguendo il tuo ragionamento, quando vado al cinema e spendo L. 13.000, dovrei mettermi a contare le parole che dicono gli attori, e se sono inferiori ad una certa quantità che ho deciso in precedenza, dovrei pretendere che mi venga fatto lo sconto sul biglietto! NdD) Poi ci sono troppi box! Girano gli occhi! Spesso vi perdete in lunghe descrizioni di

armi, luoghi, personaggi e mosse, quando potreste usare più spazio a descrivere pregi e difetti del gioco. Poi è mutato notevolmente il clima! Prima si era più amici, si scherzava. Adesso non solo c'è più freddezza, ma si avverte anche una certa tensione. Prima, quando un gioco faceva schifo lo dicevate chiaramente, adesso lo dobbiamo leggere tra le righe (unica eccezione RE: Gun Survivor). E le battute redazionali? Raffo che sfotte DùSpaghi? E il Bossetti? Insomma vi dico la verità: io compravo CM perché aveva qualcosa in più: l'ilarità. Ero felice quando Raffo faceva le recensioni pazze: le leggevo e le rileggevo! Alcune le so a memoria! Ad esempio Metal Black per Saturn! Gioco insulso ma recensione esilarante! Oppure quella di Bubble Bobble prima di partire militare! Adesso leggo tutto in fretta e me le scordo nell'arco di pochi giorni! E' un peccato che adesso CM sia solo una rivista videoludica! Prima era una rivista videoludica divertente che parlava della vita di tutti i giorni! Adesso però voglio elogiarvi per le anteprime, davvero diverse dalle riviste concorrenti, e il Made in Japan e il Mad in Japan, un po' latitante a dire la verità. OK basta scocciarti, me ne vado. Ecco le mitiche domande (credevi che non ci fossero, eh?) (beh, per lo meno lo speravo... NdD):
1) In occasione del n. 100 perché non date in regalo o semplicemente ristampate il n. 1, ormai introvabile?
2) Sempre per il n. 100 perché non fate uno speciale sulla storia di CM, o un annuario con le immagini di tutte le copertine?
3) Per quale motivo gli arretrati costano il doppio? Quali sono i numeri disponibili? Come ordinarli? Se non lo sai puoi passare la domanda a chi può rispondere? Telefonare dalla Sicilia è alquanto scomodo!
4) Il MA da' l'impressione di essere contro il DC, o è una mia interpretazione?
5) Perché la Xenia non ha una rivista per DC? Quella dell'altra casa editrice fa pena!
6) Perché nessuno ha mai pensato a una rivista di videogiochi che escono solo in oriente?
7) Vi è mai passato per la testa di condurre una trasmissione televisiva?

DIE

Direi di cominciare prima con le cose serie, quindi di passare al faceto e infine alle risposte... Ordunque, in campo editoriale, come in praticamente tutti gli altri (!!), quando si cambiano le specifiche di un prodotto, nel nostro caso Console Mania, lo si fa con cognizione di causa, in quanto qualsiasi variazione potrebbe sia generare il plauso dei suoi fruitori, sia il contrario. Per questo, di tanto in tanto, ci serviamo di sondaggioni mega-totali, atti a sondare il vostro encefalogramma e a captare quello che veramente voi vorreste da noi. E questo è il risultato. Credo che siano ormai otto o nove anni che mi occupo di questa rubrica epistolare, e ormai lo ho ripetuto un numero infinito di volte: questi cambiamenti non possono piacere a tutti, quello che cerchiamo di fare è tenere conto della maggioranza dei lettori. In ogni caso, se la cosa ti può consolare, sappi che anche io prediligevo il tono goliardico e più scanzonato della vecchia Console Mania, ma devo ammettere che molto spesso i contenuti erano troppo colmi di episodi redazionali e poco di dati oggettivi. Ora forse è il contrario. Cambiando argomento, tenevo a dire che anche io sono un fan sfegatato del "reuccio" di Napoli, Nino D'angelo appunto. Sono ormai 10 anni che sto risparmiando i soldi per sottopormi ad un delicato intervento di chirurgia plastica per assumere i suoi connotati (o al massimo quelli di Abatantuono prima maniera, ma visto che mi ha profondamente deluso con quel suo fare da smargiasso nelle pubblicità Buitoni, propendo ormai solo per la prima ipotesi!)... Che ve ne pare, non è un'idea stupenda? E ora passiamo pure alle risposte...
1) E' talmente introvabile che nemmeno noi sappiamo più dove cercarlo... A parte gli scherzi, eccezion fatta per qualche aficionado come te, credo che non interesserebbe a nessuno... Mi sbaglio?
2) Beh, questo si potrebbe fare...
3) Per ordinare gli arretrati devi chiamare in redazione e chiedere alla persona che si occupa degli arretrati. Non mi pare che siamo gli unici a richiedere il doppio del prezzo di copertina per i numeri vecchi...
4) Visto che probabilmente sarà il MA a rileggere la posta prima che vada in stampa, lascio rispondere lui...
- io contro il Dreamcast? Uhm... No e sì. Ci sono diverse cose della macchina che non mi piacciono - potrò pure avere le mie opinioni, no? - ma non posso negare di aver giocato parecchi titoli molto a lungo su DC, in primis Soul Calibur e poi ovviamente Crazy Taxi, Kikaioh, Code Veronica - l'ho finito prima io del Mao - e via via altri titoli. Quello che veramente mi indispone è il vago senso di superiorità che ogni volta mi devo sorbire da qualche fan sfegatato delle macchine Sega in generale, negozianti che si avvicinano e mi dicono "ma la Sony dove vuole andare, ma l'hai visto questo?", "ma quelli per PlayStation ti sembrano giochi?" e via dicendo. Io puntualmente sono il povero cretino che sceglie il prodotto più commerciale, quello più facile, quello di grana più grossa, quello così mainstream che fa quasi schifo, quello che gioca a Gran Turismo mentre dovrebbe provare Sega GT, quello che non sa cosa si perde perché non gioca a Powerstone, quello che si accontenta dei pixelloni grossi come capanne e quello che non sta male davanti agli "scalettoni" (grazie Claudio) di Dead Or Alive su PS2 che è molto più bello su Dreamcast. E' anche vero che ci sono imbecilli simili ma speculari per ogni fazione, ma rivendico comunque il mio diritto di indispettirmi ogni volta che incrocio lo sguardo di qualcuno che la sa lunga, che ha giocato qualche boiata immane su Mega CD solo perché era una cosa per pochi eletti (ricordo una schifezza di gioco che sfruttava il chip per le rotazioni del Mega CD solo per ruotare gli arti del protagonista e tutto quello che passava per lo schermo. Il risultato era che tutti si muovevano come Pinocchio e il gioco faceva schifo lo stesso - ovviamente era un cult per i possessori dell'aggeggio) e che mi irride quando ammetto di aver passato sessanta ore su Final Fantasy VII. A questo punto posso anche dirvi che il gioco che sto aspettando maggiormente dopo essere stato all'ECTS è Jet Grind Radio, anche se mi dispiacerà moltissimo doverlo giocare in ufficio su Dreamcast usando il pad Sega fatto apposta per spaccarsi. Dovrò procurarmene uno di qualche altra ditta... MA
5) Non ne ho la minima idea... Queste sono decisioni di competenza del nostro reparto marketing. Evidentemente non è stato ritenuto un buon investimento.
6) Molto materiale nipponico è del tutto inutilizzabile da noi a causa della localizzazione in giapponese, senza contare che alcuni titoli, che nel paese del sol levante riscuotono un successo strepitoso, qui farebbero venire il latte alle ginocchia (e comunque ci sono tante riviste che si occupano dei titoli usciti in oriente... Sono quasi tutte in giapponese però).
7) Ci sono stati diversi esperimenti increscìosi nel corso degli anni. Prima l'antico USA Today su Odeon TV, poi il misconosciuto Gamesmaster su TMC e infine un programma sulla TV svizzera (niente Aldo Giovanni & Giacomo) a tratti dimenticabile. Se proprio vuoi vedere qualche redattore in TV su Game Network (canale satellitare) ogni tanto passa qualcuno, come il Mao che ha risposto a delle domande quantomeno inusuali.

...ANCORA SULLA NUOVA VESTE DI CONSOLE MANIA

Simpatica redazione di Console Mania, sono un ragazzo di 23 anni che vi segue dal numero 34 e dopo tutto questo tempo anche io vorrei dire la mia. Vi scrivo perché è già un po' di mesi che mi trovo a leggere una rivista che non è più quella di una volta. Mi spiego meglio: innanzitutto la veste grafica che vi contraddistingueva è stata abolita (non ho capito bene il perché anche se Alex diceva per una scadenza di contratto o qualcosa di simile...), poi non vedo più nemmeno alcuni recensori, come Raffo e Duspa (il Raffo solo nel Facce... Ride); come mai visto che compaiono sempre tra i nomi dei recensori? (redattori, non recensori! Se è per questo anche io sono nell'elenco, eppure non scrivo più recensioni da almeno cinque anni! NdD) Il carattere serioso della rivista poi non mi va proprio giù, a volte non finisco nemmeno di leggere le recensioni tanto sono noiose, almeno prima, quando scrivevate un po' di redazionale, ci si sentiva anche più partecipi. Un'ultima cosa: qualche mese fa avete pubblicato un questionario ma non vedo i risultati, me li sono persi?? OK scusate per lo sfogo, ma ne avevo bisogno! Adesso qualche idea per voi: per-

ché, visto che avete tolto Amici di Penna,non inserite Amici dal Web? Tanto ormai Internet ce l'hanno praticamente tutti!! cominciamo col mio: ragazzo 23enne desidererebbe corrispondere con ragazzi/e (meglio queste ultime) dai 17 ai 25 anni e-mail: mouberis@mind.it
OK, non mi vengono più idee e allora passiamo ai saluti: saluto tutta la redazione e faccio gli auguri al Raffo per il suo compleanno (12 giugno se non sbaglio), spero che qualche suggerimento venga preso in considerazione e che pubblichiate la mia lettera. Ciao a tutti

Moreno.

PS: scusate lo schifo di lettera, ho scritto di laser (o di getto come volete AHAH) (pessima battuta, NdD) ma credo di essermi ugualmente spiegato.

Per quanto riguarda la prima parte della missiva mi pare di aver già risposto in modo abbastanza esauriente poco sopra: se abbiamo deciso di cambiare lo abbiamo per venire meglio incontro alle vostre esigenze... Arriviamo a Raffo e al Duspa: il fatto che non scriviamo quasi più articoli firmati per Console Mania non significa che non lavorino più alla rivista: dietro ad una rivista c'è molto più lavoro di quello che si vede sulla carta. Diciamo che i loro incarichi si sono spostati più nel reparto amministrativo, se amministrativo è il termine giusto da utilizzare. I risultati dei sondaggi sono ad uso interno, e solitamente non ne pubblichiamo i risultati. I risultati comunque ce li hai in mano, visto che non sono altro che la rivista.
L'idea di una rubrica come quella da te proposta, infine, a mio avviso aveva senso a livello cartaceo, dove i tempi di attesa sono comunque lunghi, ma non ne vedo l'utilità a livello di Internet (come dice il nonno virtuale), visto che una e-mail ad arrivare ci mette qualche minuto e la rivista esce ogni mese; per fare nuove amicizie virtuali è molto meglio utilizzare IRC o rivolgersi a bacheche virtuali, che possono essere aggiornate con tempi molto più brevi del mese richiesto dall'uscita della rivista.

ANCESTRALI TIMORI (TITOLO ORIGINALE)
PERTURBAZIONE MENTALE (TITOLO DATO DA ME)

Ciò che più colpisce di PlayStation 2 è com'è supportato: fra i tanti sistemi presenti, perso in quel bosco che è il mercato, si fa largo deliziando gli occhi di chi ha saputo carpire... Si dice infatti che la console Sony sia stata creata per esorcizzare ancestrali terrori generati dalle anime dannate di Dreamcast e Nintendo 64, da subito dimenticate nel baratro... Oggi il gioco si legge Playstation, oggetto che dà un nome al divertimento, che lo interpreta; merito della tecnologia d'avanguardia certo, ma tecnologia che, sovente, appare così onnipotente da far dimenticare il timore... Timore che ha portato a fine premature Saturn e N64. Saranno solo ancestrali timori?
Plauso a me stesso.

Acquarium.

In questi casi mi domando spesso se sia io a non saper capire, ma ho come l'ancestrale timore che non ci sia nulla da capire... Mi sto davvero perplimendo (neologismo) assai. Ai posteri (o a chi ne ha voglia) l'ardua sentenza...

SEMPLICI DOMANDINE

Ecciu! Salute a tutta la redazione di Console Mania, in particolare al Leprecauno, ehm, al Leprotto... Di argomenti da trattare in questa missiva ne avrei tanti, ma visto che la mia predisposizione a scrivere in questo momento non è proprio... diciamo... non lo so, fate voi, mi limiterò a fare la solita serie di domande al Leprecaun... err... Leprotto.
1) Sebbene la Sony abbia garantito la compatibilità verso il basso di PS2, mi sorge un dubbio: i miei vecchi giochi, localizzati come NTSC, funzioneranno lo stesso su una versione di PS2 europea?
2) Lo sai che se la risposta alla prima domanda è negativa io sono fottuto?
3) Potresti suggerirmi qualche sito "cool" dove trovare anteprime (e specialmente filmati) sui giochi di prossima uscita (specialmente GDR)? Tu normalmente quale consulti?
Grazie, e soprattutto, arrivederci nel futuro!

Ayron.

Direi di non cincischiare e di arrivare subito al dunque:
1) Come ben sai il PS2 PAL non è ancora uscito, ma è comunque presumibile che mantenga la compatibilità solo con il PSX PAL; in ogni caso è probabile che prima o poi qualcuno pensi a qualche modo per aggirare l'ostacolo.
2) Io direi che non lo sarai, in un modo o nell'altro (il PlayStation che hai a casa mica va a male).
3) Mah, in rete si trova parecchio materiale, ma io prediligo http://psx.ign.com.
Ciao e alla prossima!

LEPUS EUROPAEUS

Ciao Simpatico Leprotto, sono Shark. Oggi, sfogliando un mio vecchio libro sugli animali, mi è capitato di leggere la pagina riguardante la lepre (chissà poi perché?), vale la pena di riportarla qui di seguito:

Lepre (Lepus Europaeus)
Classe: mammiferi
Ordine: lagomorfi
La lepre abita le zone settentrionali europee fino alla Siberia ed è largamente rappresentata anche sulle Alpi. E' lunga circa 60 cm., ha pelo rossiccio sul dorso, più bianco sul ventre e punte delle orecchie nere; d'inverno la pelliccia diviene tutta candida, salvo le orecchie. La lepre ha orecchie e arti posteriori assai più lunghi di quelli del coniglio, cui peraltro assomiglia, ed è abilissima saltatrice, capace di correre velocemente. La femmina ha gestazioni brevi, di circa 40 giorni. I piccoli nascono assai sviluppati: rivestiti di pelo, con occhi e orecchie perfettamente funzionanti. La madre non se ne occupa troppo e torna al nido (una semplice buca) solo per allattarli fino alla quarta settimana di vita. Nelle lotte con i loro simili o con qualche predatore nemico, le lepri combattono furiosamente, aiutandosi con le zampe posteriori e talora usando "un'arma impropria": innaffiano l'avversario con potenti getti di... urina!
La parte finale non è una mia invenzione, per chi non ci crede il libro da cui ho attinto è intitolato "Tutto Sugli Animali" di M. Umbertazzi, editore Malipiero S.P.A.
Ora una piccola domanda: il gioco di Yu Suzuki si chiama Shen Mu o Shen Mue? Te lo chiedo perché varia da rivista a rivista. Con questo è tutto, alla prossima!

Shark.

Hmmm, tutto questo è davvero interessante... Riferendomi al mio caso personale, ti posso assicurare che non sono solito fare uso di "armi improprie", per lo meno per ora...
- per Shen Mue rispondo io, visto che qualche mese fa ho anche dovuto litigare

 http://www.oldgamesitalia.net/

riguardo a questa cosa con un mio amico che lavora per un'altra rivista (in realtà io litigo sempre e comunque con tutti quanti e in quel momento ero assai brutto, già che ci sono volevo quindi salutare il mio compare Jabba). Dunque, la versione europea (e statunitense) del gioco si chiama Shen Mue, il sito internet registrato al tempo in cui esisteva solo la versione giappo si chiamava www.shenmue.com e così via, ma la verità resta che sulla scatola (giapponese) ci sono degli scarabocchi che una volta "tradotti" in caratteri latini secondo il sistema Hepburn risultano più o meno come "Shen Mu" (senza la e). Il trattino che conclude i suddetti scarabocchi se non erro (io il giapponese non lo so ma cerco sempre di assimilare qualche nozione di tutti gli argomenti in modo da poter discutere di tutto commettendo gli errori più spettacolari, una specie di "ignoranza a tutto campo") serve a raddoppiare la vocale finale dell'ideogramma che la precede, il che significa che dovrebbe suonare come "shen muu". Calcoliamo poi che la "u" non viene fuori bella chiara ma è sempre un po' muta, una specie di dittongo bizzarro ('sti giapponesi mai che facciano le cose per bene) o una u con l'umlaut (dieresi per gli amici). La mia teoria è che gli amichetti nipponici abbiano scelto una traslitterazione con la "e" finale per venire incontro agli americani che mai nella vita sarebbero riusciti a pronunciare "shen muu" e che probabilmente avrebbero letto "shen myu". Insomma, chiamatelo come volete che a me è venuto ma di testa. - MA

CONSOLE MANIA A GO-GO...

Salve ragazzi della redazione di Console Mania, chi vi scrive è un ragazzo che appartiene a una di quelle classi di lettori che si diverte a seguire da lontano le vicende, guardando e ascoltando le varie situazioni che avvengono in un giornale, in questo caso la vostra rivista, senza quasi mai sentire la necessità di aggiungere alcunché. Tutto questo perché fino ad ora non ho trovato le parole giuste per esprimere la mia opinione... per lo meno fino ad oggi, 26/07/99, ore 2:00 del mattino... Nell'arco di tempo che ho avuto modo di seguire sono riuscito a vedere molti cambiamenti, soprattutto in questi ultimi tempi (più precisamente dal numero 76), quando avete incominciato a variare la grafica, e da lì in poi vi siete imbattuti in saliscendi continui, dove ogni 5 mesi cambiavate veste estetica perché c'era una miriade di gente che diceva che il nuovo globale faceva pena o di lasciare la vecchia segnaletica - che da anni caratterizzava la vostra rivista rispetto alle altre - che però, dopo tutto, era insopportabile. Purtroppo, quello che non ho trovato sopportabile è stata la bruttissima sorpresa che avete dato ai vostri lettori nel numero 79, quando avete deciso di aumentare il prezzo. OK, mille lire non sono poi molte, rimanete comunque la rivista del settore console più a buon mercato. In ogni caso, commettendo questo piccolo errore, sono sicuro che vi siate persi una piccola fetta di pubblico. Con questo chiudo questa missiva e vi auguro la più bella estate della vostra vita. (beh, ormai l'estate è finita, in ogni caso penso che sia davvero stata l'estate più bella della mia vita... NdD)

Lettera non firmata.

Accidenti, era da tempo immemore che non vedevo un così vivo interesse per la rivista in genere (ben tre missive in questa rubrica parlano infatti quasi esclusivamente di Console Mania)... Stranamente questo mese non sono incappato in nessuna lettera che elogiasse i nostri ultimi cambiamenti, ma sono propenso a pensare che chi tace acconsente. Non mi pare di aver comunque mai parlato dell'aumento del prezzo di copertina... Lo faccio ora: ebbene, se analizziamo la cosa con attenzione, moltissime riviste, in questo ultimo anno, si sono viste costrette a maggiorare il prezzo di copertina, questo per ammortizzare l'aumento del prezzo della carta e delle altre spese di produzione; e non solo riviste mensili, ma anche fumetti (ricordo ancora con nostalgia i bei tempi in cui Dylan Dog costava L. 2.300...). Posso capire il tuo malcontento nel trovare una rivista che segui regolarmente aumentata di L. 1.000, la stessa situazione seccante che ho provato io, che seguo molti fumetti della Bonelli e di altre case editrici... In ogni caso è il costo della vita ad aumentare, non solo il prezzo di copertina delle riviste. Peccato che gli stipendi non aumentino con la stessa rapidità.

I GIOVANI NON HANNO PIU' RISPETTO PER GLI ANZIANI!

Caro Simpatico Leprotto, tempo fa (era ancora il periodo d'oro del Super NES), scrissi a voi Bovas lamentandomi dell'eccesso di lavoro che mi faceva fare la Nintendo. Beh! Se avessi saputo quel che mi aspettava... mi sarei lamentato ancora di più! E infatti lo faccio anche adesso. Essì, perché sono io quello che lavora più di tutti; visto infatti che quei genialoidi non sanno più cosa inventarsi da farmi fare, mi vendono ad altre case che mi affidano i ruoli più st... rani. Ed eccomi in Mario Party 1 e 2, in Super Smash Bros, in Mario Golf e Mario Tennis. Almeno così posso vedere la mia principessa in minigonna. E già, perché, che ci crediate o no, non so ancora nemmeno il colore delle sue mutandine. Dopo quasi vent'anni, dopo che da rossa è diventata bionda, dopo che è andata all'anagrafe non so più quante volte a cambiare nome, il nostro rapporto è ancora platonico. Sonic e Amy invece si sa che se la spassano, perché credete altrimenti che Amy si sia tagliata gli aculei? Ma fonti poco raccomandabili (fra cui anche un giornalista del TG4) mi hanno riferito che la bella porca-spina se la fa anche con Knuckles e con Metal Sonic, altro che la monaca di clausura che mi hanno rifilato! Ha fatto tante storie solo per indossare la minigonna... e pensare che Vela, la sorella di Juno in Jet Force Gemini, anche se è poco più di una bambina, è già piuttosto libertina (questi giapponesi lolitisti... ehi! Un momento: la Rare non era una casa inglese? Qui c'è qualcosa che non mi quadra). Ma alla Nintendo no, la loro politica "kids oriented" mi impedisce di essere un personaggio più aggressivo, come lo è diventato Sonic (sembra un Sayan di terzo livello!), ma porcospino! I miei fan, che mi seguono da quando saltellavo sul NES, avranno ormai ben più di 18 anni, sarebbe ora che crescessi un po' anch'io, anziché continuare a fare il personaggio bambino, tanto ormai le nuove generazioni sono intrippate di Pikachu, Vulpix e tutti gli altri Pokemon. Chi ha più tempo per il vecchio Mario? Solo gli anzianotti come me, ma se non mi danno anche qualche particina un pelino più "matura" si stancheranno anche loro, ed io mi ridurrò a giocare a canasta con nonno Pac Man, sigh! Non so nemmeno le regole!

Nonno Mario.

Caro nonno Mario, riflettendo su quello che hai detto e ripensando ai vari titoli disponibili per Nintendo 64 mi sono stupito che sia uscito Mortal Kombat Trilogy... Mah, che si tratti dell'eccezione che conferma la regola? In effetti la politica generale della Nintendo, più che "kids oriented", è stata più che altro "eliminiamo tutto quello che potrebbe farci criticare dal benpensante di turno oriented", e questo ha penalizzato giochi più o meno violenti e di generi comunque discutibili. Rimugino spesso sul passato, presente e futuro del mondo delle console, e, focalizzando la mia attenzione su Sega e Nintendo, mi sembra che queste due case tendano a commettere sempre gli stessi errori... Esiste forse un disegno imperscrutabile che nessuno, oltre ai dirigenti di Sega e Nintendo, riesce a comprendere? Il nuovo pargolo di casa Nintendo utilizzerà tecnologia aliena? Mah, chi vivrà vedrà...

http://www.oldgamesitalia.net/